

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS
TODA A AVENTURA DO CINEMA NOS GAMES PARA Wii E DS

GAMEWORLD 2010
A BIG N ARRASOU NA FEIRA

Nintendo® World



LEGO HARRY POTTER

Exclusivo! Já jogamos a nova aventura do bruxo "desmontável" de Hogwarts

Official Nintendo Seal™

NINTENDOWORLD.UOL.COM.BR

ELE ESTÁ DE VOLTA!
SUPER MARIO GALAXY 2 CHEGA CHEIO DE NOVIDADES AO Wii

NINTENDO DSi XL
SAIBA POR QUE VOCÊ VAI QUERER O NOVO PORTÁTIL

RED STEEL 2
AÇÃO E AVENTURA NO LANÇAMENTO DA UBISOFT

Nº 133 R$ 8,90
Tambor


UZ GAMES.com
A Rede de Games que mais Cresce no Brasil!
São Paulo - Rio de Janeiro - Rio Grande do Sul
Tri Campeã
GAME WORLD 2010
"Melhor Experiência de Compra"
Seja Nosso Franqueado
Faça Parte Deste Crescimento!
uzgames@suafranquia.com
(11) 3660·2201
EXPANSÃO POR
Bittencourt
SHOPPING SP MARKET
MAXI SHOPPING Jundiaí
Shopping Anália Franco
SHOPPING VILLA-LOBOS
DIFERENTE DOS OUTROS. IGUAL A VOCÊ.
Internacional SHOPPING GUARULHOS
BarraShopping
SHOPPING PÁTIO PAULISTA



Sobre a UZ Games

A UZ Games é a maior e mais tradicional Rede de lojas especializadas em Games do país; começou nesse mercado em 1984. Em 2008 iniciamos a expansão por franquias. Contamos com 23 lojas, contando com nossa loja virtual (www.uzgames.com).

Na UZ Games, seu usado vale dinheiro*.

Avaliação diretamente em nossas lojas.

Converta sua Loja de Games

Se você já é proprietário de loja de Games e quer ser oficial, tendo acesso aos benefícios exclusivos dos melhores distribuidores, a produtos de primeira linha, com quem tem mais de 25 anos de mercado, não espere mais!

Entre em contato para saber maiores detalhes sobre a conversão.



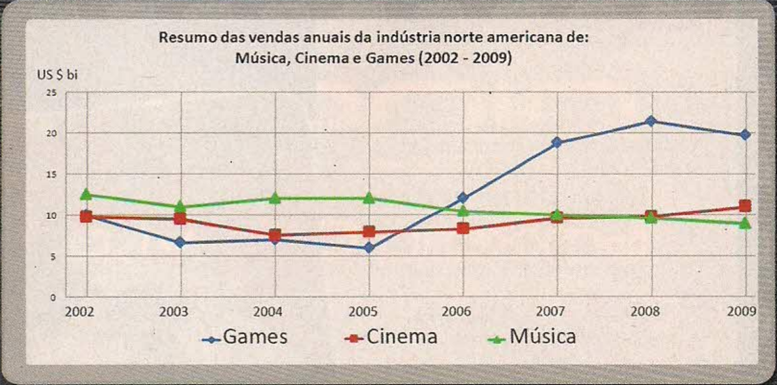




Por que vender Games?

Pesquisa feita em 2009 e continuada em 2010 pelo NPD Group (National Purchase Diary) confirma que apesar da crise o setor mantém-se acima do cinema e da música. O setor de Games também tem apresentado positivismo no exterior e no mercado interno, inclusive com a chegada de gigantes do ramo.





Fontes: NPD Group, ESA, MPAA (2009, 2010)

*exceto linha PC

OUTLET Premium SÃO PAULO · BOURBON shopping COUNTRY · CENTERVALE SHOPPING · Maxi Informática · SHOPPING VILA OLÍMPIA · BOURBON shopping POMPÉIA



ÍNDICE

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



9,0 - 10 | 7,5 - 8,5 | 6,5 - 7,0



ESSA É UMA PARTE DA GALERA QUE trabalha na Nintendo aqui do Brasil!



ESCALADA AO TOPO!

Os alpinistas sempre tiram fotos no topo das montanhas, segurando bandeiras, comemorando sorridentes, vitoriosos por seus feitos. Quem vê as fotos nunca pensa na dureza da escalada e nem nas dificuldades que tiveram que atravessar até chegarem ali. É exatamente isso que o pessoal aqui da Tambor sente em relação ao Gameworld. A decisão de transformar o que era apenas um prêmio da indústria brazuca de games em um evento gratuito reunindo executivos e o público foi uma decisão ousada que passou por muitos desafios, e chegou até a quase não dar certo. Mas no final, com a ajuda de muitos parceiros (que agora são amigos) e do empenho de toda a equipe da Tambor, o evento superou as expectativas. Os esforços valeram a pena e todo mundo se divertiu à beça.

Eu, bem como todos os leitores, realizei o sonho de ver de perto o ator americano Charles Martinet, o dono da voz de Mario que adorou o nosso país. Além disso, um dos executivos da Nintendo, Mark Wentley também nos visitou e deu uma entrevista que você confere nas próximas páginas. Mais: com uma ajuda da Warner Games, fomos os primeiros no Brasil a jogar LEGO Harry Potter e fizemos um mega-preview exclusivo! Além disso, jogamos as versões de Alice In Wonderland (Wii e DS) e o melancólico Fragile Dreams Farewell Ruins of the Moon, que vem com entrevistas inéditas. Nos assustamos com Calling, curtimos uma penca de RPGs no DS e analisamos o novo DSi XL. Leia já!

— Renato Siqueira
Editor-Chefe
renato.siqueira@nintendoworld.com.br
www.twitter.com/penpas


SUPER MARIO GALAXY 2™
Maio 23, 2010
Numa galáxia muito, MUITO próxima
Wii™
Nintendo®
©2010 Nintendo. Super Mario Galaxy e Wii são marcas registradas da Nintendo. Visite-nos no site www.nintendo.com

HotShots

Notícias, novidades, boatos e tudo mais que rola no universo Nintendo



LIBERTADORES DA AMÉRICA NO PES2011! »

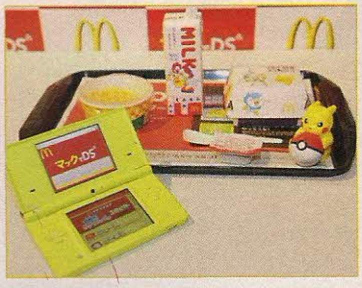
A Konami anunciou sua mais nova conquista que agradará em cheio os fãs de games de futebol do Brasil: a desenvolvedora da clássica série Pro Evolution Soccer conseguiu os direitos exclusivos para reproduzir em seus jogos a Copa Santander Libertadores. Assim, no final deste ano, vamos dizer: "Corinthians... brilha muito no PES 2011"!

DECA SPORTS 3!

Para quem adora a os jogos malucos da Hudson, fique esperto! Deca Sports 3 para Wii já está a caminho e trará jogos tão diferentes quanto sua versão anterior como: salto ornamental, voleibol indoor, giant slalom, corrida aérea, raquetebol, caiaque, lacrosse, logging, esgrima e salto na neve. O game ainda não tem data de lançamento, mas está previsto para sair entre setembro e novembro deste ano.

DS LANCHE FELIZ?

No Japão, foi feita uma parceria gostosa e divertida: McDonalds e Nintendo DS. 7,4 mil consoles foram adquiridos pela rede de fast food mais famosa do mundo para o treinamento de novos funcionários de meio-período. No portátil existe um programa que ensina aos recém empregados, entre outras coisas, a fritar batatas e atender clientes. Lá na terra do Sol Nascente, Big N e comida já se combinam faz tempo: desde maio do ano passado, é possível pedir comida Delivery através de um dos canais do Wii chamado Demae Channel ("Canal de entregas").





« A PRÓXIMA INOVAÇÃO DA BIG N: NINTENDO 3DS

Calma, essa foto aí ainda não é do novo portátil da Nintendo. Essa é uma imagem misteriosa que apareceu na internet para aumentar a especulação que se fez em cima de um anúncio bombástico. O presidente Satoru Iwata deu uma declaração a um jornal japonês revelando a chegada do Nintendo 3DS, o novo portátil que permitirá aos gamers curtirem a jogatina em três dimensões sem o uso de óculos especiais. Além disso, dizem os boatos que o Joystick 3D terá Force Feedback (resposta automática dos controles), melhorias no sistema Wireless, telas maiores que o DSi e maior duração da bateria.

Por enquanto não sabemos como o 3DS será, mas já temos uma data marcada para descobrirmos tudo: 15 de junho, na E3 2010!

XL Uma tela maior.



Apresentamos o mais novo membro da família DS, o GRANDE **Nintendo DSi™ XL**. Suas novas telas de 10.7 cm são 93% maiores que as do DS Lite. Com maior ângulo de visão, você poderá compartilhar a diversão com toda família. E o stylus ficou maior. É ótimo ser grande !

NINTENDO DSi XL

As marcas registradas e os direitos autorais dos jogos são de propriedade de seus respectivos proprietários. As propriedades da Nintendo são marcas registradas da Nintendo. ©2010 Nintendo.

www.nintendoDSi.com/

TOP SECRET

TOP 5
OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1 New Super Mario Bros. Wii (Wii)
2 Pokémon Ranger - Hikari no Kiseki (DS)
3 Tomodachi Collection (DS)
4 Wii Fit Plus (Wii)
5 Pro Baseball Famista dS 2010 (DS)

THE BEST
GAMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO EM MARÇO DE 2010

1 Pokémon Heart Gold & Soul Silver (DS)
2 Wario Ware D.I.Y (DS)
3 Fragile Dreams - Farewell Ruins to the Moon (Wii)
4 Alice in Wonderland (Wii)
5 Calling (Wii)

OS PROCURADOS
OS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

1 Super Mario Galaxy 2 (Wii)
2 Prince of Persia: The Forgotten Sands (Wii)
3 Metroid: The Other M (Wii)
4 Sin and Punishment: Star Sucessor (Wii)
5 Monster Hunter Tri (Wii)

IMPERDÍVEIS!
AS CINCO MATÉRIAS DO SITE NW QUE VOCÊ TEM QUE LER

Cronologia The Legend of Zelda: **http://bit.ly/dbotSq**
Rugidos Nintendistas - Vida longa ao 2D: **http://bit.ly/rugidos**
Cronologia Megaman: **http://bit.ly/cronologia_MM**
Pagando mico com a Nintendo: **http://bit.ly/pagandomico**
Hands On - Rooms: **The Main Building: http://bit.ly/bgTJt9**

CALENDÁRIO NW
CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS GAMES MAIS ESPERADOS!

11/05 Prince of Persia: The Forgotten Sands (Wii & DS)
18/05 Trauma Team (Wii)
23/05 Super Mario Galaxy 2 (Wii)
05/06 Sin and Punishment: Star Sucessor (Wii)

As dicas que você precisa na hora em que você precisa!



MARIO KART Wii
Aprenda a habilitar novas pistas, personagens e veículos:
Link: http://bit.ly/dicas_MKWii

SUPER SMASH BROS. BRAWL



Os principais truques para você liberar novos personagens e conteúdo extra para seu jogo:
Link: http://bit.ly/dicas_SSBB

RED STEEL 2 »
Dicas para você conseguir tudo o que precisa! Armas secretas e muito dinheiro:
Link: http://bit.ly/dicasRS2



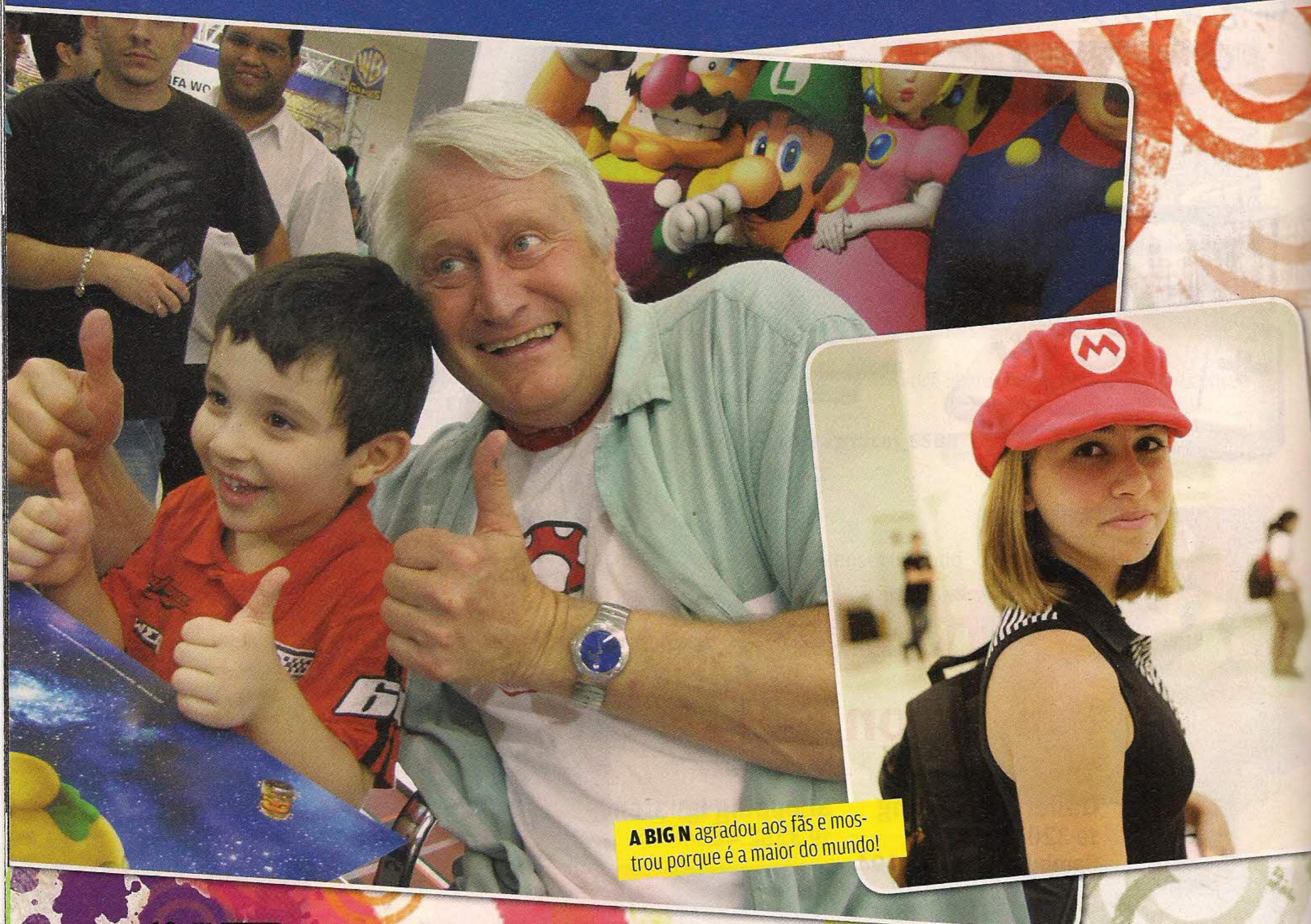


HINTZE
POKÉMON
TM
CORRA E GARANTA O SEU!
Pokémon Gold e Silver
Galleria Shopping
19 3207.0933
Cambuí: 19 3324.3194
Shopping Iguatemi
19 3252.4634
mercado Livre
pagseguro
ESSENCIAL GAMES
www.essencialgames.com.br

GAMEWORLD ESPECIAL!

Nintendo marcou presença com lançamentos, concurso de Cosplay e Charles Martinet!

– Renato Siqueira



A BIG N agradou aos fãs e mostrou porque é a maior do mundo!





JULIANA "MAKINO" PEREIRA
segundo lugar no Cosplay Contest



***MARIA BETÂNIA TRAJANO MAIA,** veio do Amapá só para pegar autógrafos com Charles Martinet para seu filho Wesley Maia Ferreira e seus amigos Welton, Felipe, João e Mateus.

Os dias 30 e 31 de março de 2010 vão ficar marcados na memória dos fãs pela presença explosiva da Nintendo no Gameworld, evento realizado pela Tambor, editora da NW e EGW, que reuniu 9700 pessoas em São Paulo. Em meio a diversas empresas mostrando seus produtos o estande da Big N se destacava. Eram 60 metros quadrados cheios de aparelhos e muitos lançamentos para os visitantes experimentarem. Além de Wario Ware D.I.Y, a empresa apresentou o Nintendo DSi XL, o novo portátil tamanho família (a matéria você confere na página 56!). "Com o aparelho maior, o jogador pode curtir ainda mais todos os detalhes de seus games favoritos ou compartilhar sua aventura com os amigos" revelou Mark Wentley, executivo da empresa que esteve presente ao evento. Mas não foi só ele! Pela primeira vez os brasileiros receberam a visita do ator americano Charles Martinet, o dono da voz dos personagens Mario, Luigi, Wario, Waluigi, Baby Mario e Baby Luigi que você conheceu na entrevista da edição #130. Charles não escondeu sua empolgação com o carinho do público: "Eu fiquei impressionado em como as pessoas vinham e me abraçavam. Teve até uma senhora que viajou mais de 2000 km pelo Brasil para poder me ver em São Paulo. O Brasil é mesmo a terra das pessoas doces e gentis como dizia o meu pai*" afirmou o ator que deu autógrafos



A GALERA SE DIVERTIA com os games da Hudson para o Wii

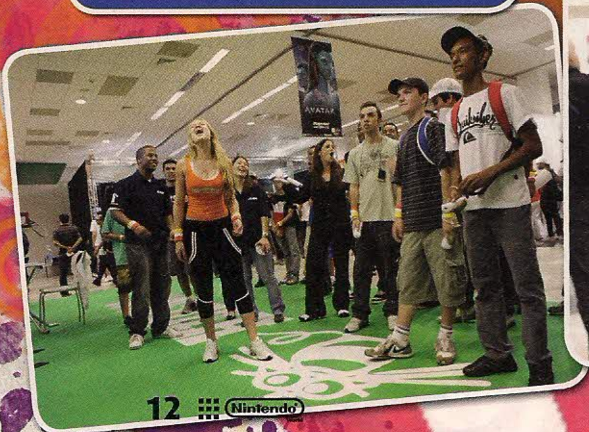
HUDSON ENTERTAINMENT

Não era apenas no estande da Nintendo que pipocavam lançamentos para Wii e DS, a Hudson que participou pela segunda vez no evento mostrou ao público suas novidades. Além do puzzle Rooms: The Main Building e da versão portátil de Deca Sports, os fãs curtiram o game de terror Calling para Wii que chamou a atenção por basear-se em filmes japoneses de suspense onde o terror psicológico faz gelar a espinha. "Em outros eventos que estive o público jogava os games por apenas uns 5 minutos e iam embora, mas no Brasil as pessoas experimentam o game jogando bastante. Essa resposta do público é muito importante para nós" disse Dai Kudo diretor de produto da Hudson que tinha um belo espaço. "O Brasil é um dos maiores mercados deste lado do oceano, que está crescendo cada vez mais. Alguns lançamentos estão planejados para serem difundidos aqui e estamos muito confiantes em investir mais dinheiro no mercado brasileiro", completou Dai.

A Hudson se mostrou muito satisfeita com o resultado da feira e já aguarda a edição 2011. "Já estive no evento antes e estou gostando muito de estar por aqui de novo. Antes, havíamos trazido apenas dois games. Agora, trouxemos cinco jogos diferentes e esperamos trazer ainda mais jogos no próximo ano", concluiu.

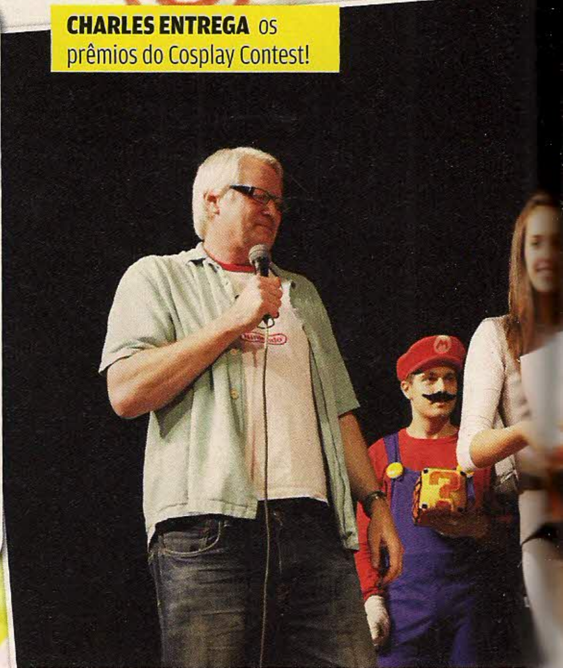
para centenas de pessoas sentado em uma mesa toda decorada para a ocasião dentro do estande da Nintendo. Por lá além dos autógrafos você ganhava uma série de adesivos e um pôster exclusivo do game Super Mario Galaxy 2 que a Nintendo lançará no dia 23 de maio.

O clima de celebração da Nintendo continuou também durante o dia 31 de março quando Martinet deu um tempinho nos autógrafos e foi apresentar o Nintendo Cosplay Contest, um concurso de Cosplay bem descontraído onde os participantes desfilaram e as três melhores roupas ganharam consoles. Foram 21 participantes e a escolha foi dificílima. Em meio a Marios, Luigis, Links e Koopas, o primeiro lugar não tinha que ir para outra pessoa senão para Thaís "Yuki" Jussim com seu Cosplay de Metroid que chamou a atenção de todos pelo acabamento e preocupação com os detalhes. Em segundo e terceiro ficaram Juliana "Makino" Pereira como Princesa Peach e Igor Siqueira como Kefka





CHARLES ENTREGA os prêmios do Cosplay Contest!







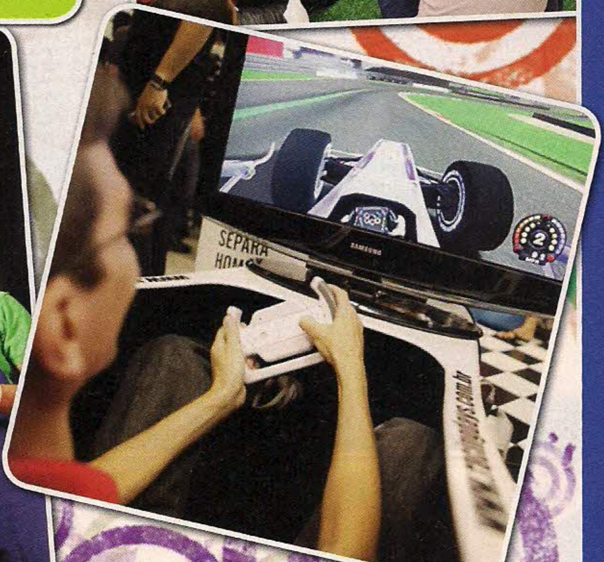
de Final Fantasy VI. Os Cosplayers ainda passearam pelo evento e posaram para fotos.

Para fechar a noite, a Nintendo levou para casa dois troféus durante a 6ª edição do Troféu Gameworld que teve toda a pompa e glamour que merecia. O primeiro prêmio foi como melhor produtora/ desenvolvedora de games e o segundo com o melhor jogo de Wii do ano de 2009 com New Super Mario Bros. Wii. A votação para estes prêmios foi feita on-line e foram auditados milhares de votos. Sucesso!



FIFA WORLD CUP é o primeiro game da Electronic Arts que sairá pela Warner!





WARNER GAMES

Você gosta de Harry Potter? A Warner levou as primeiras informações de LEGO Harry Potter para uma parte totalmente tematizada no seu estande, com visualização da escola de Hogwarts e tudo. Você gosta de Fórmula 1? Os gamers puderam participar de um torneio de F-1 2009 feito pela empresa dentro de uma réplica de um cockpit do carro e o competidor mais veloz levou para casa um Wii. Um dos maiores destaques, porém, foi o teste exclusivo e aberto ao público de World Cup FIFA 2010 South Africa, game baseado na maior competição futebolística do mundo. Este será o primeiro game da Electronic Arts a ser lançado no Brasil pela Warner.

"O Gameworld foi sensacional, nossa expectativa foi cumprida. O game de Fómula 1 é um sucesso mundial que terá a mesma repercussão aqui", disse Cleyton Oliveira, gerente de marketing da Warner. "O mais legal é poder oferecer ao varejo toda essa gama de produtos de qualidade. O consumidor brasileiro merece isso", completou Rodrigo Drysdale, diretor de marketing da Warner.



NINTENDO NO BRASIL!

Conversamos com o gerente Mark Wentley!
– Felipe Carettoni

Durante o evento, conseguimos uma entrevista exclusiva com Mark Wentley, gerente de vendas e marketing da Nintendo para a América Latina, que veio ao Brasil acompanhar a visita de Charles Martinet. Muito simpático, Mark nos contou sobre suas impressões do evento, do mercado brasileiro e ainda revelou um pouco sobre os bastidores de seu trabalho na Big N.

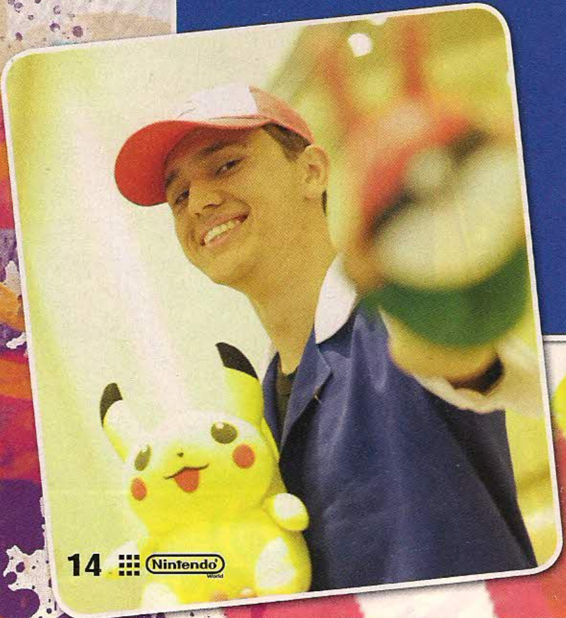
O Gameworld é um dos eventos de games de maior importância para o mercado brasileiro. O que achou dele até agora?
Mark Wentley - É um evento extraordinário e eu estou adorando. É muito bom vir aqui e encontrar-se diretamente com o consumidor brasileiro e ver a paixão que eles sentem pela Nintendo. Estar com Charles Martinet é ainda mais gratificante tendo em vista a reação positiva dos fãs, então estamos nos divertindo muito e gostaríamos de agradecer a Tambor pelo convite. Este é um grande evento para a Nintendo.

Você acredita que a presença do público brasileiro contribuiu para tornar o evento ainda melhor?
O espírito brasileiro é especial e contagioso. Neste evento, em que comemoramos os games e a Nintendo, é fácil reparar a exaltação do público brasileiro. Para nós isso é ótimo.

O evento Gameworld demonstrou que há um grande número de jogadores e consumidores no Brasil. Essa é uma das provas de que este país é muito importante para o mercado de games. Mesmo assim, a Nintendo ainda prefere optar por não se estabelecer totalmente no país. Por quê?
O Brasil possui um mercado complicado e nós preferimos utilizar um distribuidor no Panamá, a Latamel, para lidar com todos os países da América do Sul. Foi esse modelo que a Nintendo escolheu para a região.

A Nintendo está satisfeita com o Brasil?
Eu não diria que estamos satisfeitos. Nós queremos trazer mais ao Brasil e nos aproximar mais do consumidor brasileiro. A Nintendo acredita muito no potencial do país e quer agradar desde os mais novos até os mais antigos fãs da empresa, fornecendo-lhes novas experiências e produtos mais baratos. Todos os países apresentam um desafio e o Brasil não é diferente. Tendo em vista a grandiosidade do mercado brasileiro, a Nintendo está muito focada em atender seus consumidores.

Mesmo com os excelentes resultados, a Nintendo sofre muito com a pirataria. E isso não acontece somente no Brasil, mas nos EUA também. Um exemplo é o uso de R4 nos portáteis da Nintendo. Como a empresa está lutando contra isso?
Nós temos um grupo especializado para combater a pirataria. Ele é composto por advogados que trabalham em vários países, inclusive no Brasil. A pirataria é definitivamente um grande problema na América, assim como em todo o resto do mundo. Ela nos afeta consideravelmente, mas também causa danos para toda a indústria

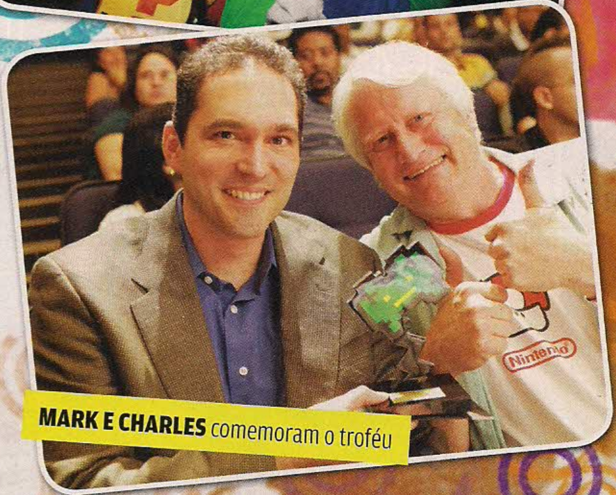


de games e outros mercados, como o de cinema e o de música. Deveria haver uma união entre todos esses mercados para lutar contra a pirataria, pois é muito difícil para cada empresa lutar sozinha.

Você poderia nos contar um pouco como é seu trabalho? É sempre divertido como viajar com Charles Martinet?
Certamente não é como viajar com Charles Martinet (risos). Viajo bastante para conhecer de perto os diferentes fãs da Nintendo e também dou muitas entrevistas. Gosto muito de ir a eventos como o Gameworld, pois eles são divertidos. Mas é claro que a maior parte do tempo eu fico no escritório trabalhando em algum novo lançamento para a América Latina. O que torna esse trabalho ainda mais interessante é a variedade. Por exemplo, nós agora estamos trabalhando com Super Mario Galaxy 2, que será lançado no dia 23 de maio, e depois vamos preparar o lançamento de Picross 3D. Ambos são completamente diferentes, assim como seus públicos-alvo. De um lado temos o grande nome Mario, que precisa de um marketing específico, e do outro temos um jogo que atende um outro público que não costuma jogar, mas que está intrigado com o modo 3D, ou então gosta de jogos com números e letras. Os próximos lançamentos como Metroid Other M e Sin and Punishment também serão interessantes.

Um dos grandes desafios da Nintendo talvez seja a separação de dois tipos de consumidores: aqueles que são fãs da Nintendo e os novos consumidores. A empresa está tentando investir mais para esse segundo público, ou vai tentar uni-los?
Eu acredito que os dois. É claro que você precisa trazer novos jogadores para as suas franquias, mas ter games e personagens tão sólidos e incríveis como os da Nintendo possibilita continuar fornecendo surpresas para os antigos fãs da empresa. Super Mario Galaxy 2 é um exemplo claro disso, pois é um atrativo para aqueles que já conheciam os outros jogos do Mario, como também para novos jogadores, que estão curiosos com os controles únicos do game. Hoje, no Gameworld, muitas crianças estavam ansiosas para conhecer o Mario, mas seus pais também são fãs do Mario. Essa é a prova do "novo e velho" juntos na Nintendo, e é basicamente o que nós queremos. NW





MARK E CHARLES comemoram o troféu

campanha imposto justo para video games

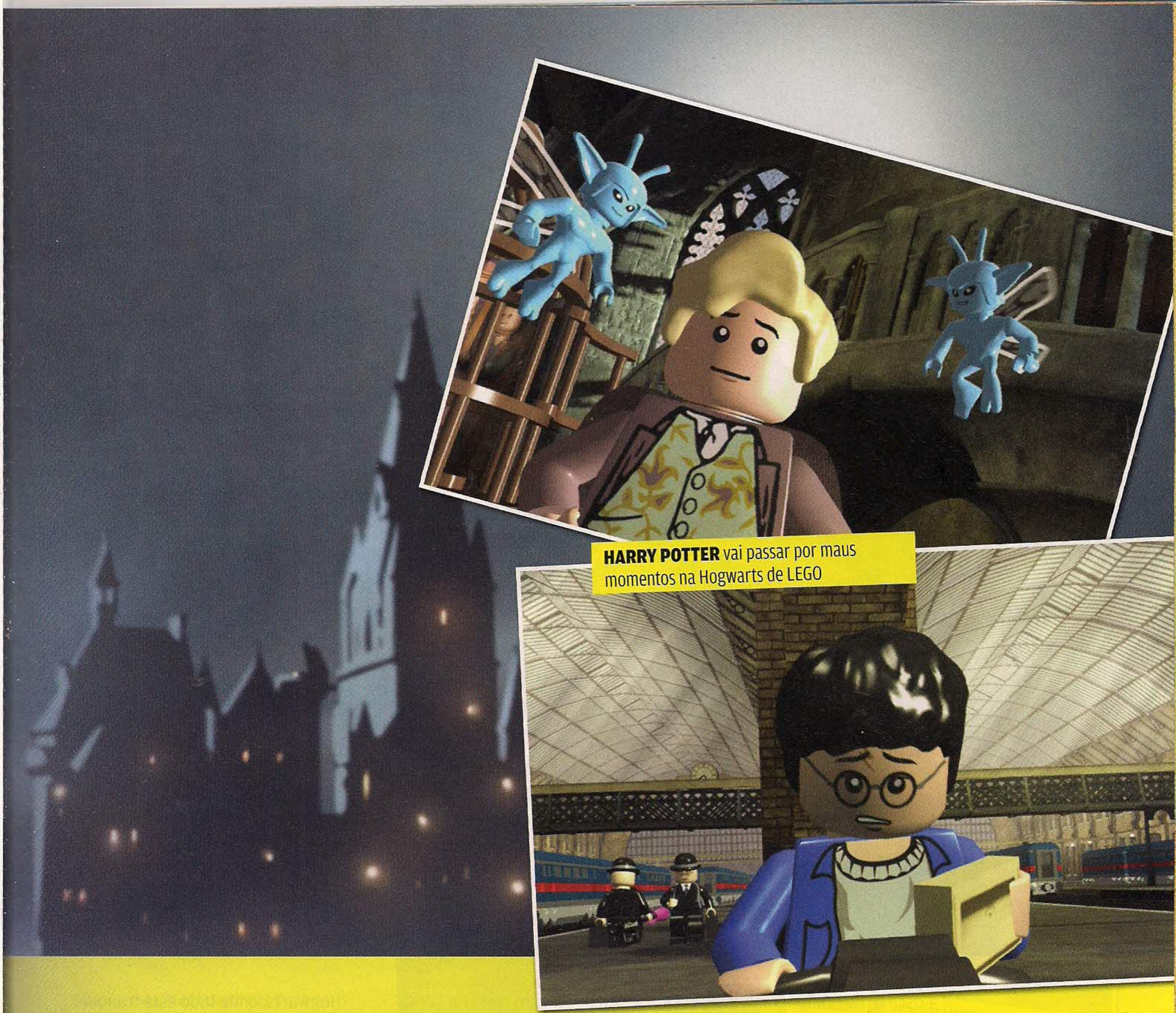
CAMPANHA GAME BARATO JÁ!

Durante o 6º Troféu Gameworld, André Martins da Tambor revelou a criação da Campanha "Imposto Barato para Videogames já!" que visa criar um abaixo assinado e fazer muito barulho para que a pesada carga tributária que deixa os games caríssimos e inacessíveis seja reduzida. A lógica é simples, com menos impostos os games ficam baratos, o mercado se desenvolve, o consumo aumenta e com ele a geração de empregos e o desenvolvimento do país. Ou seja, é uma decisão pequena que pode mudar a vida de muita gente. E aí gostou? Então vá lá no site e deixe seu nome no nosso abaixo-assinado virtual: **www.impostojustoparavideogames.com.br**.

MISTURANDO PEÇAS E POÇÕES

A Nintendo World jogou com exclusividade LEGO Harry Potter: Years 1 - 4, o game que mistura LEGO com os bruxos mais famosos da literatura. E quer saber? Nós adoramos!
– Flávio Croffi



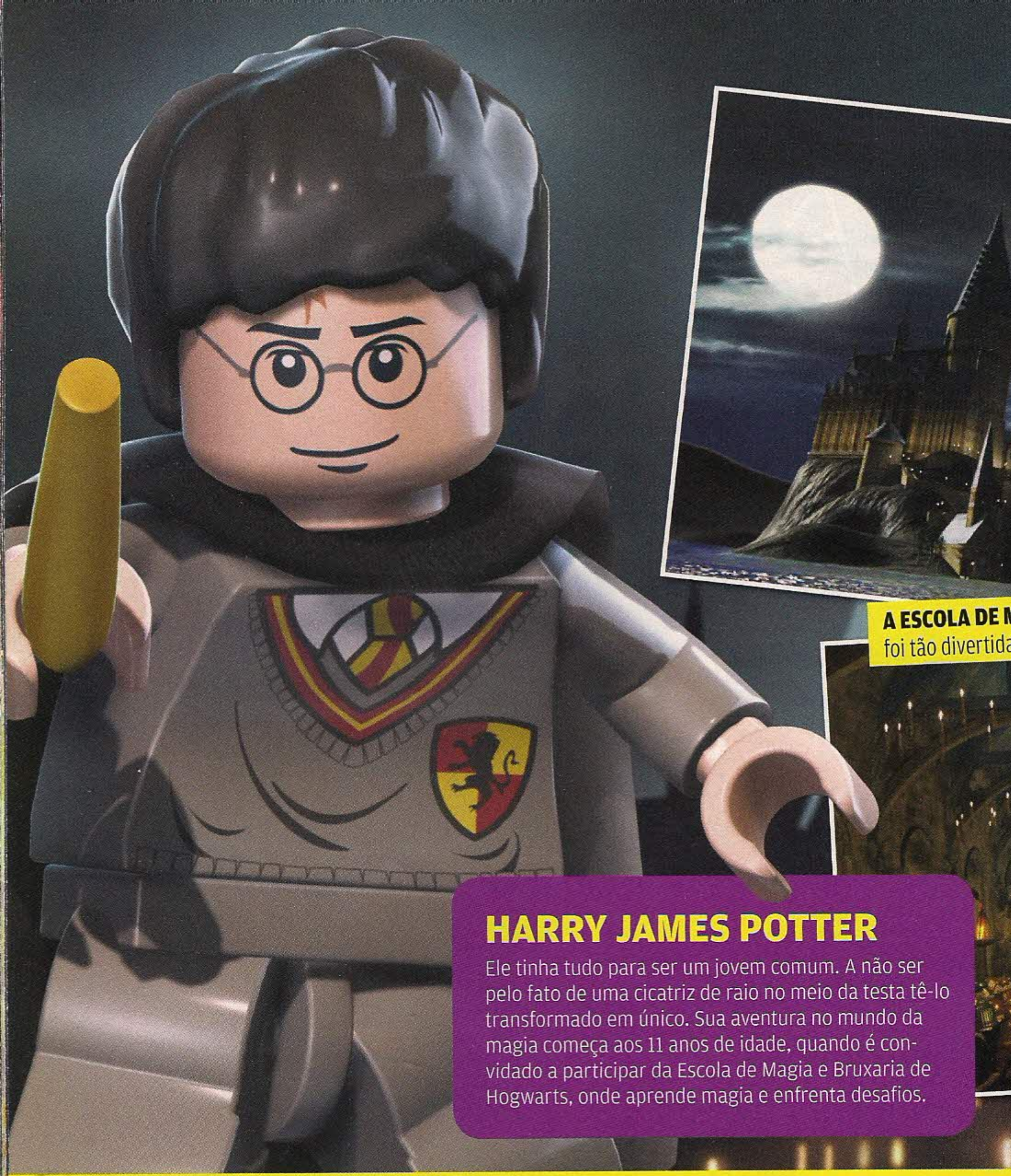


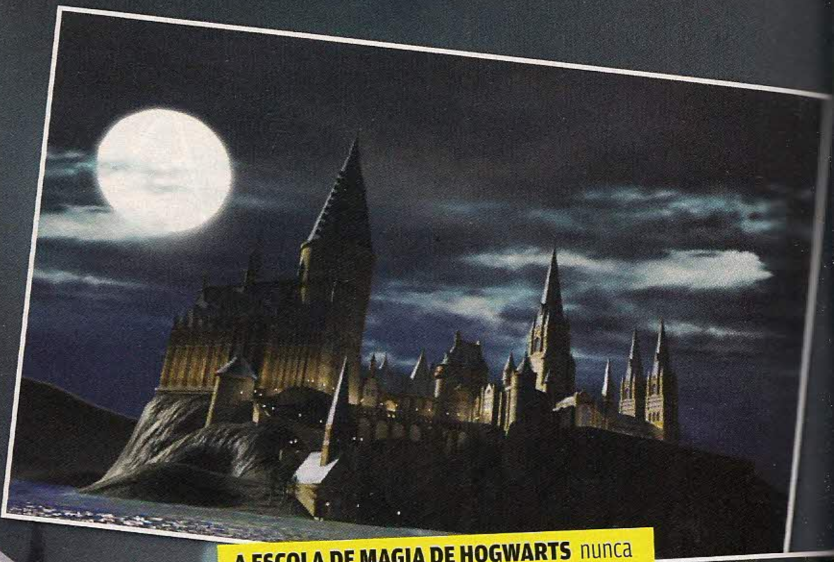
HARRY POTTER vai passar por maus momentos na Hogwarts de LEGO

Quem aí não conhece o simpático bruxinho Harry Potter? A série de J.K. Rowling, que se originou dos livros escritos em 1997, atingiu um patamar gigantesco de popularidade e de forma extremamente rápida. Para se ter uma ideia, os livros que narram as aventuras da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts já chegaram a vender cerca de meio bilhão de cópias em todo o mundo, somando todos os seis capítulos.

Com o sucesso dos livros e também dos filmes, a série ganha uma nova releitura, trazendo os "fofinhos" personagens LEGO para o mundo mágico de Harry Potter. Quem comanda essa transição é a produtora Travellers Talles, já conhecida no mercado por diversos jogos da série LEGO, incluindo Batman e Star Wars na brincadeira. E desta vez, nós vamos controlar o bruxo mais famoso dos livros e não só os seus amigos Rony e Hermione, mas também outros 140 personagens jogáveis que você encontrará nesta nova aventura.

A Warner Bros. Interactive Entertainment do Brasil forneceu em primeira mão para a Nintendo World a versão teste de LEGO Harry Potter: Years 1-4. O game apresenta os quatro primeiros anos da história de uma forma extremamente descontraída e divertida. Tudo começa com um teor muito engraçado, ao mesmo tempo que segue





A ESCOLA DE MAGIA DE HOGWARTS nunca foi tão divertida e desmontável!



HARRY JAMES POTTER

Ele tinha tudo para ser um jovem comum. A não ser pelo fato de uma cicatriz de raio no meio da testa tê-lo transformado em único. Sua aventura no mundo da magia começa aos 11 anos de idade, quando é convidado a participar da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, onde aprende magia e enfrenta desafios.

à risca a história original dos livros.

De início temos Harry sendo levado ainda bebê para a casa onde vive com os seus tios trouxas, e logo a história salta e mostra ele adolescente recebendo a carta que o convida para estudar em Hogwarts. E o grandalhão Rúbeo Hagrid é quem vem buscá-lo.

O primeiro nível do jogo serve para aprendermos todos os comandos: como montar pequenos quebra-cabeças, usar a magia de levitação, destruir peças e adquirir pontos para serem acumulados ao final de cada nível. Assim como nos outros jogos da série LEGO, eles servem para comprar itens e destravar novos desafios. O mais legal é que o cenário todo, além de muito colorido é interativo. Cada vela, lâmpada, caixa ou pilha de livros pode ser tocada ou mexida. E cada objeto conta com uma animação diferente, e dá vontade de ficar lá simplesmente movendo tudo de um lugar para o outro.

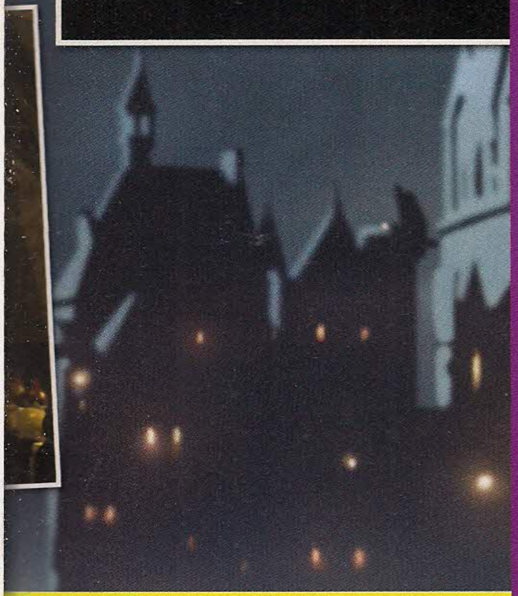
As músicas seguem o tema da série Harry Potter, e dependendo de qual caminho você escolhe, a parte sonora também pode mudar. Por exemplo, no castelo de Hogwarts, onde tudo está tranquilo, a música ambiente é calma e agradável, enquanto durante uma batalha com um Troll, o som fica mais pesado e tenso. Porém, não pense que este jogo é sombrio ou difícil. Muito pelo contrário. LEGO Harry Potter: Years 1-4 é um dos jogos mais leves e divertidos em que já colocamos as mãos.

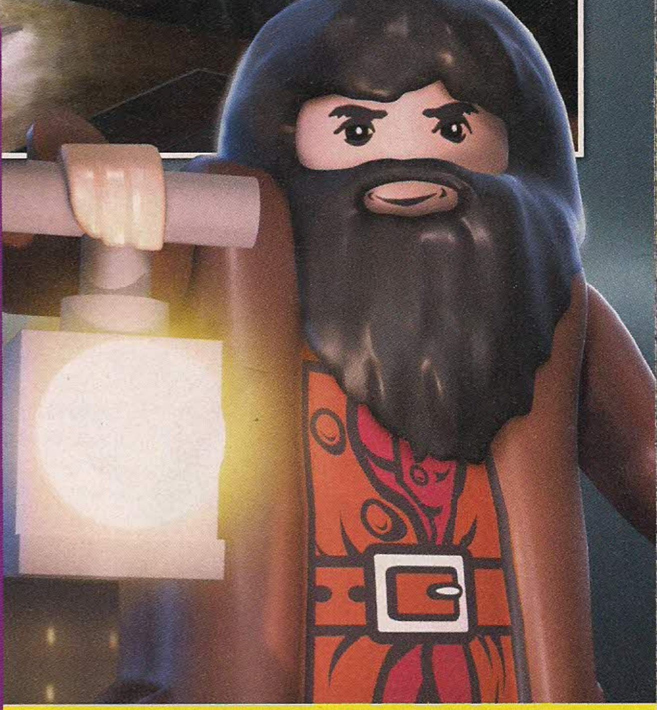
De modo geral, pelo pouco que jogamos, deu para sentir que as resoluções dos quebra-cabeças são bem fáceis. Os inimigos também não oferecem muito desafio, porém, contra alguns, você deve



escolher as magias certas para conseguir derrotá-los. Vale lembrar que cada um dos personagens conta com habilidades e magias específicas que os ajudam, sendo que Harry (claro!) possui mais opções, como a sua Manta de Invisibilidade. Rony, por exemplo, tem a companhia do rato Pereba e Hermione do gato Bichento, e ambos podem alcançar lugares de difícil acesso que vão ajudá-lo em nos momentos difíceis.

Tudo funciona na base da cooperação. Durante o jogo, um personagem ajuda o outro, formando um

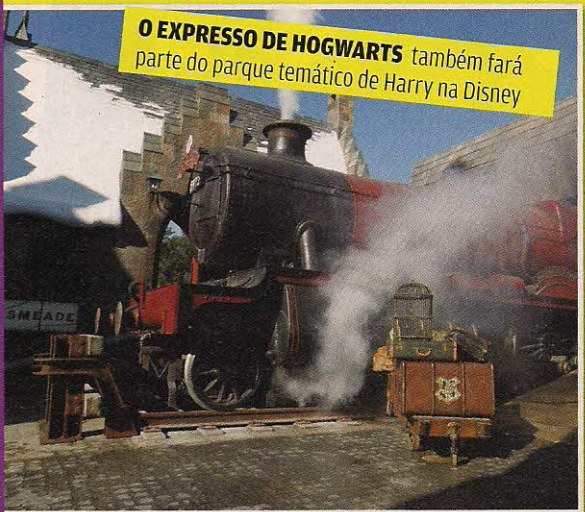




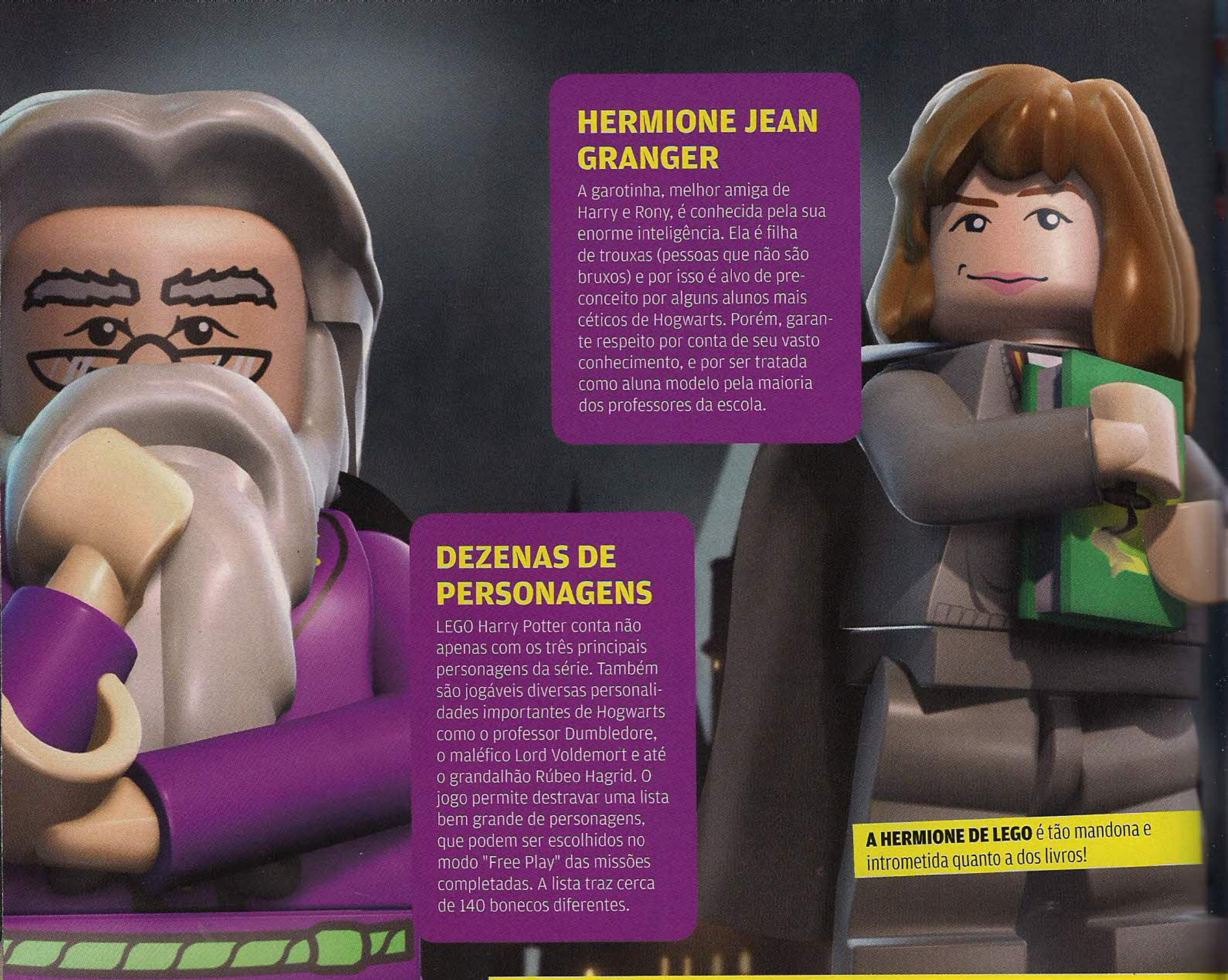
LIVROS, DIVERSÃO E UM PARQUE

Além de dezenas de produtos baseados na série Harry Potter, eis que a Disney resolveu aproveitar a mania e criar dentro de seu mais famoso parque, a Disney World em Orlando nos EUA, uma área própria para o bruxinho. O Wizarding World of Harry Potter (O Mundo de Magia de Harry Potter) tem oito hectares de tamanho, que equivalem a cerca de oito campos de futebol. Dentro deste espaço há diversos brinquedos, todos baseados inteiramente nas obras de J.K. Rowling. O principal deles é Harry Potter and the Forbidden Journey que começa com uma caminhada pela réplica do Castelo de Hogwarts, percorrendo a sala do professor Dumbledore, a sala dos alunos em Grifinória e a sala de aula de Defesa Contra as Artes das Trevas. Logo depois, o passeio leva os visitantes sobre os jardins do castelo para conhecerem seres como o Rabo-Córneo Húngaro, a gigantesca Aragog e os sombrios Dementores.

Tudo isso regado a uma tecnologia inédita que une cinema e ação em 360 graus, o que permite uma ambientação muito realista de todos os locais existentes nos livros. Para os fãs desta grande magia, o passeio certamente será um sonho.



O EXPRESSO DE HOGWARTS também fará parte do parque temático de Harry na Disney



HERMIONE JEAN GRANGER

A garotinha, melhor amiga de Harry e Rony, é conhecida pela sua enorme inteligência. Ela é filha de trouxas (pessoas que não são bruxos) e por isso é alvo de preconceito por alguns alunos mais céticos de Hogwarts. Porém, garante respeito por conta de seu vasto conhecimento, e por ser tratada como aluna modelo pela maioria dos professores da escola.

DEZENAS DE PERSONAGENS

LEGO Harry Potter conta não apenas com os três principais personagens da série. Também são jogáveis diversas personalidades importantes de Hogwarts como o professor Dumbledore, o maléfico Lord Voldemort e até o grandalhão Rúbeo Hagrid. O jogo permite destravar uma lista bem grande de personagens, que podem ser escolhidos no modo "Free Play" das missões completadas. A lista traz cerca de 140 bonecos diferentes.

A HERMIONE DE LEGO é tão mandona e intrometida quanto a dos livros!

trabalho de equipe já conhecido nas séries de games LEGO. Isso deixa o modo multiplayer ainda mais atraente se você tiver um amigo para compartilhar a jogatina. Uma novidade excelente, em relação aos outros jogos das séries LEGO, é que a tela divide quando dois jogadores em modo multiplayer se separam no cenário. Diferente dos outros games em que a tela apenas se expandia e era limitada, atrapalhando a movimentação, dependendo da situação.

Absolutamente tudo do cenário e dos personagens são feitos das pecinhas de LEGO. E montar e desmontar o cenário usando as famosas magias torna-se uma experiência única. Isso sem contar que despertará no jogador a vontade de montar alguma coisa com as pecinhas de verdade.

Como já foi dito o jogo é dividido em quatro episódios (que são os quatro primeiros anos de Harry Potter em Hogwarts), sendo que cada um tem seus capítulos específicos. O episódio um conta com nove capítulos, o dois com onze

OUTROS FAMOSOS DA SÉRIE LEGO

Você deve conhecer algum jogo da série LEGO. Para não falar dos brinquedos. Assim como nós crescemos brincando com essas maravilhas de montar, grande parte das crianças brasileiras já colocou a mão em alguma peça e, se gosta de games, também em algum jogo dessa fantástica série. O que você não sabia é que os jogos LEGO passam dos 30 títulos diferentes no mercado. Existem jogos de corrida, luta e até quebra-cabeças. E claro, os clássicos de ação que vêm sendo lançados anos após anos.

Porém, os carinhas montáveis ultimamente vêm recebendo um tratamento especial, e adquirindo cada vez mais franquias de grande porte para aparecer. Além de Harry Potter, outras séries de filmes ganharam sua homenagem LEGO. Saca só!

LEGO STAR WARS (2005)

O primeiro das gigantescas franquias, LEGO Star Wars trouxe o universo



de George Lucas de encontro com a famosa marca de brinquedos. Neste jogo, dá para acompanhar um pouco dos três primeiros capítulos da saga, The Phantom Menace (A Ameaça Fantasma), Attack of the Clones (O Ataque dos Clones) e o Revenge of the Sith (A Vingança dos Sith). Então, você encontra personagens memoráveis como Anakin Skywalker, Yoda, entre outros personagens legorizados.

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY (2006)

Neste segundo game que segue a saga de George Lucas, é possível acompanhar junto com as pecinhas de LEGO os episódios IV - A New Hope (Uma Nova Esperança), V - The Empire Strikes Back (O Império Contra-Ataca) e o VI - Return of the Jedi (O Retorno do Jedi). O game conta com cenas clássicas, como a de Darth Vader perseguindo Leia, além de possibilitar que sejam destravados



cerca de 50 personagens diferentes.

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS (2010)

O mais novo jogo ainda em produção da série Star Wars com a marca LEGO.



Desta vez, o game segue os fatos ocorridos na animação, "Guerra dos Clones". O tempo do jogo no universo de Lucas se passa entre os filmes Star Wars Episódio II: Ataque dos Clones e Star Wars Episódio III: A Vingança dos Sith. Neste jogo, a promessa é de trazer um novo sistema de batalha, gráficos renovados e finalmente uma nova gama de personagens para serem selecionados. Além disso, haverá modos de jogo distintos para construir sua própria base e campo de batalha e disputar com diversos inimigos.

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME (2008)

O que dizer do Cavaleiro das Trevas transformado em brinquedo LEGO?



Neste game, você é o milionário Bruce Wayne, o Batman, juntamente com seu parceiro Robin em uma narrativa totalmente diferente do habitual. Com tudo apresentado de uma forma mais cômica, você acompanha a dupla dinâmica combatendo o crime em Gotham e se depara com diversos vilões conhecidos na forma de LEGO. São eles: O Coringa, Pinguim, Mulher-Gato, Espantalho, Crocodilo, Sr. Gelo, Arlequina, Duas-Caras, Bane, a Era Venenosa e muitos outros.

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES (2008)

Este game traz o conhecido herói Indiana Jones, de Steven Spielberg, na forma de peças de LEGO. Junto com ele, podemos



mergulhar nas aventuras em masmorras, cavernas e florestas extremamente perigosas em busca de grandes tesouros. O jogo faz menções e é baseado nos três primeiros filmes do herói: Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida, Indiana Jones e o Templo da Perdição e Indiana Jones e a Última Cruzada.

LEGO INDIANA JONES 2: THE ADVENTURE CONTINUES (2009)

O segundo título baseado no famoso arqueólogo dos cinemas traz além dos três primeiros filmes da série, o mais recente lançado: Indiana Jones e o

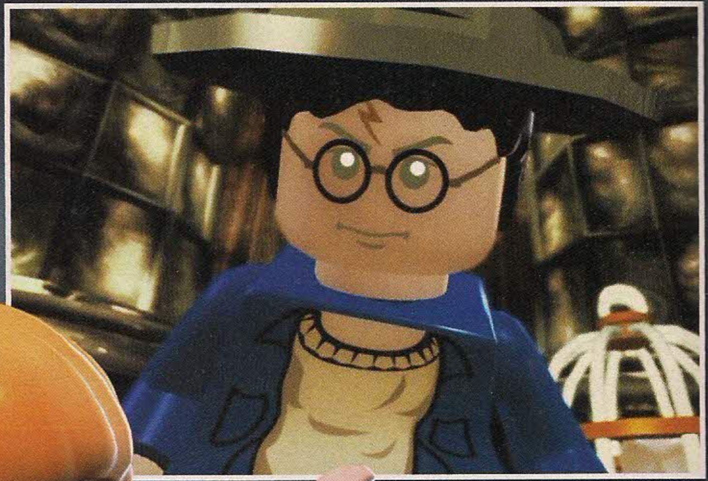


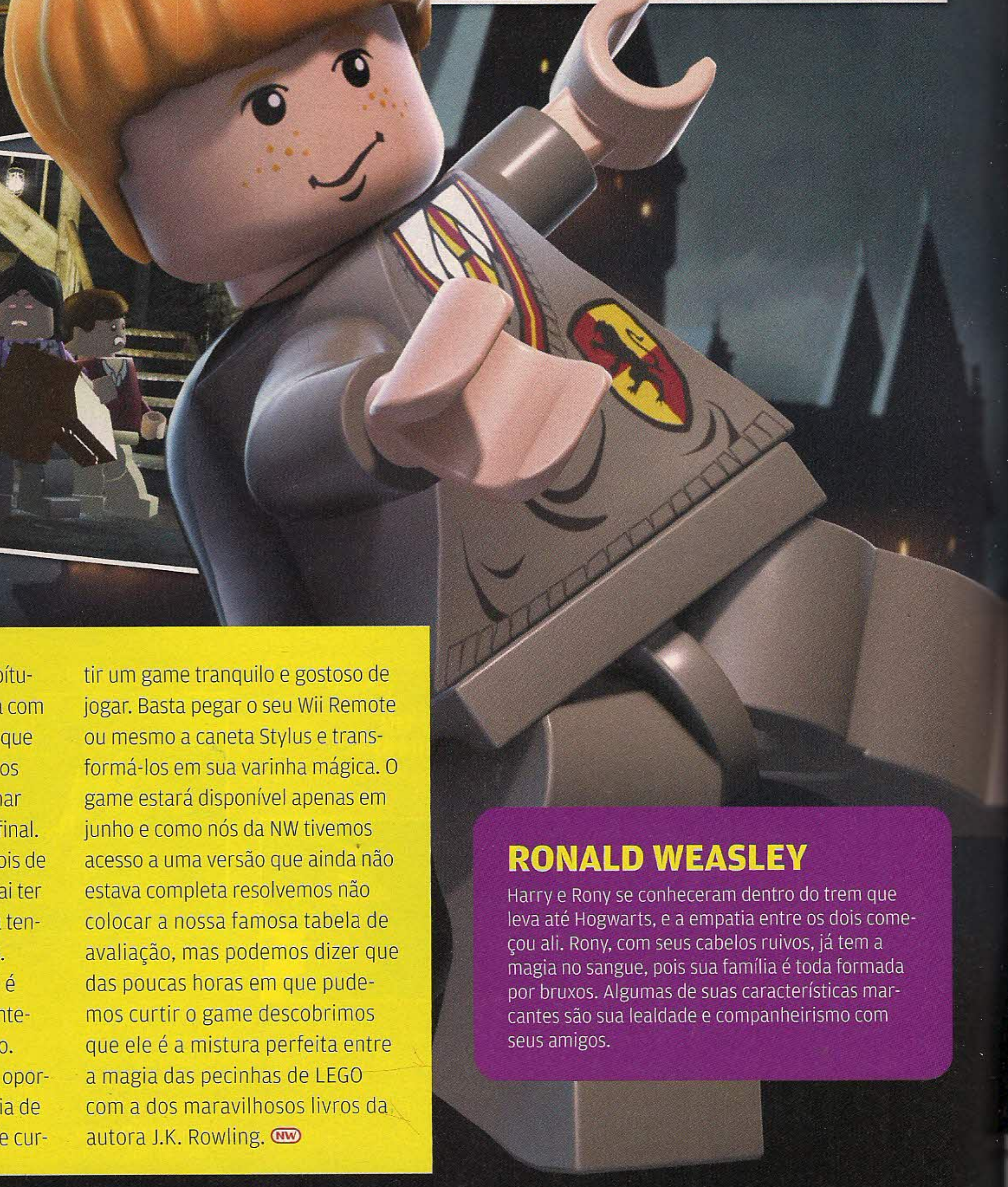
Reino da Caveira de Cristal. A história do jogo conta a ação de Dr. Jones nas matas da América do Sul. Os fãs podem construir peça por peça seus próprios ambientes e fases, e até mesmo juntá-los com as do game oficial para conseguir uma experiência única. Então, não se acanhe em curtir o seu momento preferido dos cinemas.



É UM BARATO VER as cenas dos filmes de Harry recriadas em forma de LEGO







o três novamente traz nove capítulos. Por fim o quatro, que conta com 10 capítulos. Já deu para notar que o número de fases é extenso e os jogadores terão que acompanhar toda a história para chegar ao final. Isso sem falar que mesmo depois de terminar uma vez você ainda vai ter muita coisa para desmontar na tentativa de encontrar novos itens.

LEGO Harry Potter: Years 1-4 é para quem curte games e se interessa pelas aventuras do bruxo. Neste jogo, você não só tem a oportunidade de conhecer a história de Harry Potter, como também de curtir um game tranquilo e gostoso de jogar. Basta pegar o seu Wii Remote ou mesmo a caneta Stylus e transformá-los em sua varinha mágica. O game estará disponível apenas em junho e como nós da NW tivemos acesso a uma versão que ainda não estava completa resolvemos não colocar a nossa famosa tabela de avaliação, mas podemos dizer que das poucas horas em que pudemos curtir o game descobrimos que ele é a mistura perfeita entre a magia das pecinhas de LEGO com a dos maravilhosos livros da autora J.K. Rowling. NW

RONALD WEASLEY

Harry e Rony se conheceram dentro do trem que leva até Hogwarts, e a empatia entre os dois começou ali. Rony, com seus cabelos ruivos, já tem a magia no sangue, pois sua família é toda formada por bruxos. Algumas de suas características marcantes são sua lealdade e companheirismo com seus amigos.

Os jogos mais esperados do ano.

Onde você acha que vai encontrar primeiro?



www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282

Park Shopping - 2° Piso
(61) 3234-1409

Asa Sul - 106 Sul
(61) 3242-9282

Conjunto Nacional - 2° Piso, Ala Norte
(61) 3327-1051

SUPER GAMES
aficcionados.por.videogame

SUPER MARIO GALAXY 2

PREPARE-SE PARA EXPLORAR A GALÁXIA COM SEU FIEL AMIGO YOSHI!



APENAS UM ANO DEPOIS DO ANÚNCIO OFICIAL CHEGA A CONTINUAÇÃO. Esse talvez seja o episódio principal do bigodudo que menos tempo demorará para chegar às lojas. Aliás, você lembra quando a Nintendo mostrou Galaxy 2 na E3 do ano passado? De lá pra cá, pouca coisa mudou.

Podemos dizer que ele é uma boa continuação. Acha que isso é ruim? Pense novamente; trata-se da continuação do melhor jogo de Wii e um dos melhores da década. Olhando por esse lado, não parece uma má ideia, não é mesmo? E, de fato, não é.

É a primeira vez que um mesmo console recebe duas aventuras principais de Mario em 3D, e não é segredo que boa parte de Super Mario Galaxy 2 foi feita em cima de algumas ideias e cenários que ficaram de fora da aventura original, lançada em 2007.

Apesar de ter muita coisa reciclada, existirão também novidades que prometem valer a experiência de entrar novamente nos mundos esferográficos. Já que o cenário não é mais novidade, a grande atração desta vez é o dinossauro Yoshi, montaria leal de Mario.

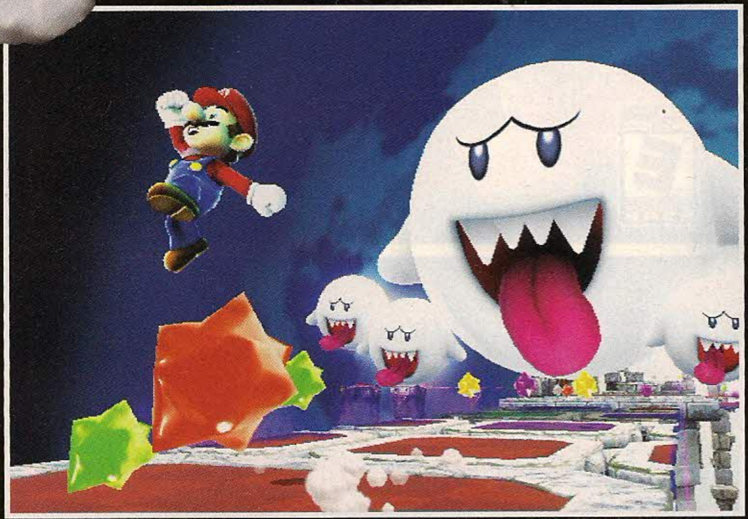
Yoshi adiciona novidades na jogabilidade de Super Mario Galaxy 2 por trazer todos os já conhecidos movimentos característicos que faz desde Super Mario World. Ao topar com um ovo perdido pelo espaço - literalmente - Mario encontra seu fiel amigo. Os truques de Yoshi são os mesmos: usar a língua, prender a respiração, comer inimigos e se transformar temporariamente.

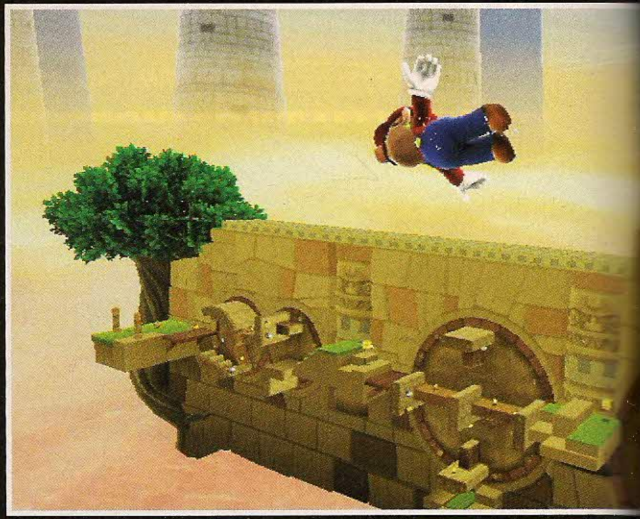
Uma vez montado em Yoshi, basta apontar na tela com o Wii Remote e apertar um botão para ativar o ataque com a língua, que pode ser usado tanto para engolir inimigos, estrelas, itens e até mesmo mover algumas partes do cenário para resolver puzzles.

Ao engolir inimigos, basta apertar novamente o mesmo botão para jogá-los para fora e, assim, usá-los

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Plataforma
Lançamento: 23 de maio
Expectativa: Alta





como projétil. Ao comer algumas plantas, o dinossauro ganha habilidades temporárias. Por exemplo: a Pepper Berrie faz Yoshi ganhar uma enorme velocidade, capaz de subir paredes e alcançar locais antes inacessíveis. Só que é preciso ter cuidado, pois controlá-lo será uma tarefa muito desafiadora. Outro item que dá habilidades para Yoshi é o Blimp Berrie, que faz ele inflar como um balão e flutuar por alguns segundos.

Essas adições de jogabilidade com o dinossauro verde com certeza vão proporcionar novas formas de resolver quebra-cabeças e alcançar locais diferentes. É uma outra maneira de jogar Mario Galaxy, sem deixar todas as características de plataforma de lado.

PERFURANDO O PLANETA

Outra grande novidade será a furadeira. Com ela em mãos, Mario pode cavar buracos nos mundos redondos e chegar até o outro lado instantaneamente. Dessa forma, o bigodudo poderá alcançar áreas escondidas, como o centro de um planeta que guarda a chave para habilitar a estrela do local. Até mesmo alguns chefes vão exigir que a furadeira seja usada para atingir o ponto fraco deles.

Os produtores também garantiram que Galaxy 2 possuirá estágios com uma visão e movimentação lateral, como um jogo em 2D, algo que deixou saudade na primeira versão. Além disso, a gravidade será novamente utilizada para tornar alguns puzzles ainda mais malucos.

Ao contrário do jogo lançado em 2007, Super Mario Galaxy 2 não terá uma história complexa. Os produtores criaram um jogo intuitivo e simples, que oferece diversão nas fases. Focar nos estágios é um objetivo tão grande que o famoso HUB não existe mais. HUB é um termo de design que representa os mundos que interligam todas as fases do jogo. Esse conceito nasceu em Mario 64 e pode ser facilmente entendido quando se compreende que o HUB, naquela ocasião, era o castelo de Peach. Galaxy 2 terá uma tela simples de seleção de fases, de forma semelhante aos primeiros jogos da série, quando ainda era em 2D.

A trilha sonora ainda não foi confirmada, mas o pouco que já pôde ser visto é um conjunto de remixes do Mario Galaxy original e algumas releituras de músicas clássicas, como as do primeiro mundo de Super Mario World, de Super Nintendo. É nostalgia correndo solta.

Os visuais continuam intocáveis. Apesar de Mario Galaxy ser um jogo de 2007, ele possui uma das direções artísticas mais bonitas já criadas até hoje. A continuação é uma evolução, com novas ideias e pequenos ajustes, mas ainda assim é, tratando-se de visual, uma obra sublime.

Apesar de não ser revolucionário, Super Mario Galaxy 2 é um jogo que existirá por mérito da competência de seu antecessor. Não temos dúvidas de que ele será tão divertido quanto aquela aventura que jogamos há quase três anos, e segundo o que o próprio mestre Miyamoto revelou este será mais difícil. É por tudo isso que Galaxy 2 será obrigatório na lista de compras de qualquer gamer. NW







UMA SÉRIE DE novos mundos está disponível

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

VERSÃO ESPECIAL DO GAME MOSTRA QUE Wii NÃO FOI ESQUECIDO

AS AREIAS DO TEMPO ESTÃO EM MOVIMENTO, ESSE É O SINAL DE QUE ALGUÉM AS ESTÁ MANIPULANDO NOVAMENTE. É para que você entre de cabeça na nova aventura do príncipe que a Ubisoft anunciou Forgotten Sands para o Wii: apesar de levar o nome dos games que sairão para outras plataformas, não será um port, mas sim um game feito do zero, aproveitando bem o potencial do console e as funções do Wii Remote.

INFO

Plataforma:
Nintendo Wii

Produção:
Ubisoft

Desenvolvimento:
Ubisoft Canadá

Gênero:
Ação e aventura

Lançamento:
11 de maio

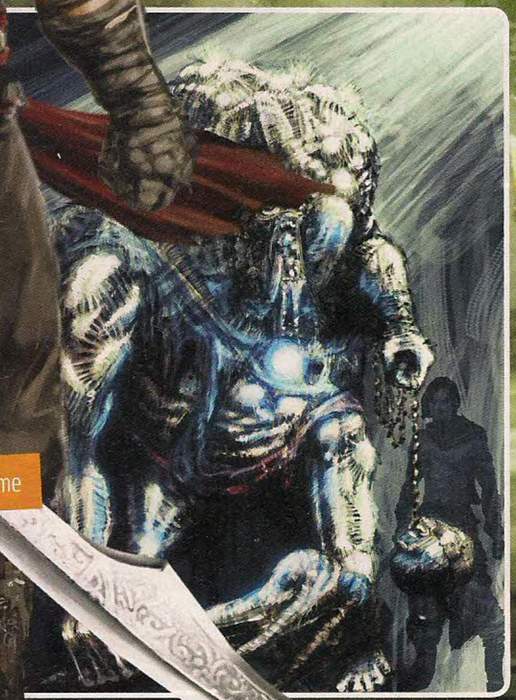
Expectativa:
Alta

SEGUINDO A CRONOLOGIA DAS AREIAS DO TEMPO

O príncipe sai em uma visita ao reino de seu irmão e lá descobre que o lugar foi invadido e está às trevas. Para causar tanta destruição, alguém se apoderou dos grandiosos poderes das areias do tempo e cabe a você achar o responsável. O novo game conecta-se diretamente com a trama da trilogia chamada de "Areias do Tempo", cujos acontecimentos estão entre Sands of Time e Warrior Within, lançados para o Game Cube. O visual desta nova aventura segue o mesmo estilo de seus antecessores, sendo um dos destaques a vestimenta do protagonista, que tem o mesmo estilo da usada pelo ator, Jake Gyllenhaal, do filme da Disney



O DESIGN DO GAME saiu direto do filme





que será lançado em 28 de maio. Já deu para notar que este novo game quer pegar os fãs do cinema também. Mas acalme-se que não se trata apenas de um daqueles games que vem para ganhar em cima do lançamento cinematográfico.

Quem teve a oportunidade de jogar os games anteriores sabe bem o que esperar: grandes batalhas, exploração e acrobacias, que já são marcas registradas da série. O visual é belíssimo, com gráficos acima da média e animação rodando a 60 quadros por segundo.

Além disso, a jogabilidade ganhará várias adições. Com a ajuda do botão B no Wii Remote, você poderá usar um anel mágico que cria bolhas que ajudam o herói a alcançar lugares de difícil acesso. O uso desse artefato será limitado, mas imprescindível em diversos momentos.

Uma linha azul também vai mostrar a distância ideal dos pulos do príncipe para que o jogador não o deixe cair nos imensos precipícios quando a ação rolar nas plataformas. Já balançando o Wii Remote, os ataques com a espada são acionados e com o Nunchuck o jogador controlará a direção dos golpes. Para as esquivas e bloqueios, os botões é que serão seus aliados. Um modo cooperativo similar ao apresentado em Super Mario Galaxy também estará presente.

Prince of Persia: The Forgotten Sands chega às lojas em maio, para o Wii e também para o Nintendo DS. A nova aventura do príncipe mais ágil dos games deve proporcionar pelos menos 15 horas de jogo, um bom desafio e uma surpresa para jogadores veteranos: a versão clássica do game lançada para SNES que estará na memória de Forgotten Sands. NW





UMA AVENTURA CINEMATOGRÁFICA!

Mas por que trazer a saga das "areias do tempo" de volta? Tudo na vida tem um "porque" meus amigos. No mês de maio não teremos apenas o lançamento do novo game, como também a estréia do primeiro filme baseado na franquia, que chega em 28 de maio com o nome em português: Príncipe da Pérsia: As areias do Tempo. Com a produção de Jerry Bruckheimer, o mesmo produtor de Piratas do Caribe, e direção de Mike Newell de Harry Potter e o Cálice de Fogo, a história fala sobre Nizam, que conspira contra o irmão, Sharman, o soberano da Pérsia, e culpa o príncipe Dastan (Jake Gyllenhaal) para poder assumir o trono. O príncipe é banido, mas acaba juntando forças com a misteriosa princesa (Gemma Arterton) para cuidar da adaga mágica que pode controlar as areias do tempo. A Disney está apostando bastante neste filme, tanto que uma história em quadrinhos, que contará fatos que antecedem a trama, também está sendo produzida e conta com grandes desenhistas americanos, entre eles o lendário Todd McFarlane, famoso por desenhar o Homen-Aranha e criar o bizarro Spawn.



UM DESAFIO para ninguém botar defeito!





METROID: OTHER M

O EPISÓDIO MAIS PROFUNDO E VIBRANTE DE TODA A SÉRIE PROMETE SURPREENDER

ESTAMOS A APENAS UM MÊS DA E3, MAIOR EVENTO DE GAMES DO MUNDO. O QUE SERÁ QUE A EDIÇÃO DE 2010 vai trazer de novidade? Como você já deve ter visto na nossa sessão HotShots, o novo modelo do DS será um dos grandes destaques. E em 2009? Você lembra qual foi o grande chamariz da feira?

Há pouco menos de um ano, a Nintendo anunciou um título que pegou muita gente, inclusive nós, de surpresa: Metroid: Other M. Além de ser o próximo jogo da famosa franquia da Big N, a grande atração desse lançamento é sua produção. Quem ficou responsável por desenvolver Other M não é um estúdio da Nintendo, como geralmente acontece, e sim a Team Ninja, produtora famosíssima pela série Ninja Gaiden.

Na ocasião, um trailer mostrou cenas de ação que misturavam 3D com 2D. "Como será que isso vai funcionar?", foi a dúvida que levantamos na época. Pois bem, após o Nintendo Media Submit e a Game Developers Conference, dois importantes eventos da indústria, vários detalhes sobre a nova aventura de Samus Aran foram revelados. E você vai ficar sabendo de tudo, claro, para já entrar no clima.

PASSADO, PRESENTE E FUTURO

A principal característica trabalhada no novo Metroid é a história. O que você sabe sobre o passado da protagonista? Misteriosa, Samus sempre passou uma imagem sólida e sem muitos detalhes sobre sua vida. Other M vai fazer diversas ligações entre as histórias contadas durante toda a série.

Cronologicamente, Metroid: Other M tem seus acontecimentos narrados logo após o final de Super Metroid (SNES, 1994), quando um baby Metroid salvou Samus e derrotou o chefe final do game, Mother Brain. A introdução de Other M é um remake do final da versão de Super Nintendo, só que com uma CG de cair o queixo.

A participação da Team Ninja na produção garantiu que cada momento entre as ações fosse recheado por uma série de vídeos pré-renderizados com uma qualidade altíssima. Isso sem falar que toda a história ganha um cuidado extra nos diálogos. Esse é, sem dúvidas, o mais adulto e maduro episódio da série, não por conter um enredo mais profundo, mas por ter conseguido, enfim, criar uma

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Team Ninja
Gênero: Ação
Lançamento: 27 de junho
Expectativa: Alta



SAMUS chama a atenção com o traje amarelão!





narrativa envolvente.

A produção da Team Ninja é uma aposta da Nintendo para tentar renovar a série. Quem supervisiona o projeto é Yoshio Sakamoto, responsável por quase todos os jogos da franquia, além de ter participado nos jogos da série WarioWare e Rhythm Heaven.

MUDANÇA DE PERSPECTIVA

Ok, então você já sabe que o enredo é um dos pontos fortes do novo Metroid. Mas e a jogabilidade? É verdade que a ação mistura 3D com 2D e primeira com terceira pessoa? Sim, é tudo verdade.

Other M é muito mais um game de ação do que de exploração, como é a tradição da série. Apesar dessa mudança, os produtores deixaram bem claro que todos os clássicos momentos de "e agora?" estarão presentes, só que com mais ação.

A perspectiva de câmera brinca com o 2D, dos primeiros Metroid, e 3D, usado na série Prime. Todos os cenários são construídos em três dimensões, e a movimentação de Samus acontece, em boa parte do tempo, em duas dimensões, como um clássico jogo em sidescrolling (progressão lateral).

A jogabilidade em 2D acontece em terceira pessoa, ou seja, você enxerga a personagem de corpo inteiro e a movimenta com o D-Pad do Wii Remote, que deve ser usado de forma horizontal, como em jogos de NES.

Utilizando o controle dessa forma, fica intuitivo fazer os demais comandos. O botão 1 atira e o 2 pula. Ao segurar o comando de tiro por um tempo, Samus carrega um ataque mais forte. O botão A transforma Samus em sua forma de bola.

A mira é praticamente automática, como acontece em Shadow Complex, jogo da Epic inspirado nos antigos Metroid.

ESCOLA PRIME

Uma das heranças que Other M leva da série Prime é a visão em primeira pessoa, ou seja, como se você estivesse olhando por dentro do capacete de Samus. A qualquer momento, ao apontar o Wii Remote para a tela, a câmera muda de terceira para primeira pessoa instantaneamente.

Ao assumir a visão de Samus, você pode olhar em um ângulo de 360 graus (ao segurar o botão B), mas não pode se movimentar. Essa opção foi adicionada para facilitar os momentos de exploração, onde é preciso olhar para todos os cantos do cenário.

Além disso, a visão em primeira pessoa também será essencial para confrontos contra chefes. Uma retícula indicará na tela o local exato onde os tiros e mísseis de Samus vão atingir, permitindo ataques mais precisos.

Na demonstração do Nintendo Media Submit 2010, Samus precisava acertar os tentáculos congelados de um monstro. Para isso, a visão em primeira pessoa era a única forma possível para acertar no local correto.

O novo visual fará de Metroid: Other M um dos mais espetaculares games desta geração. Pode apostar nisso. NW





O WAR MACHINE parece uma mosca na tela

IRON MAN 2

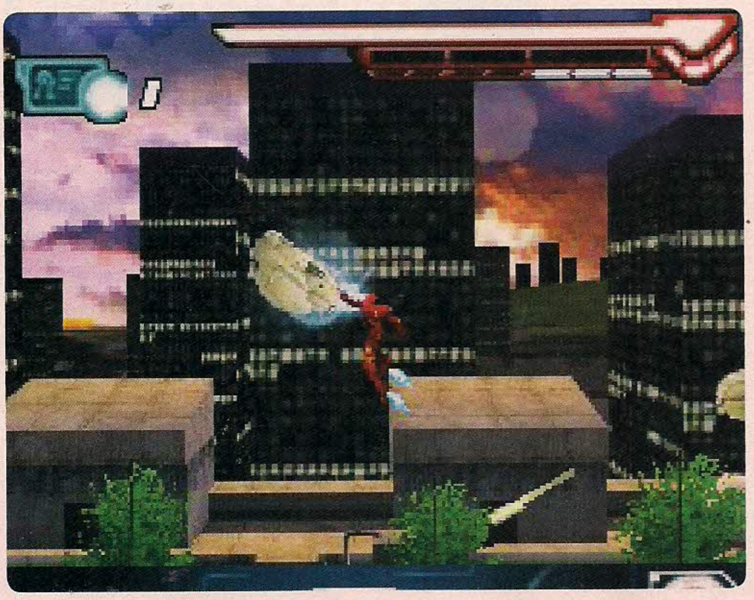
NO EMBALO DO FILME, GAME DEVE SER MAIS DO MESMO

É FATO QUE ENTRE OS PERSONAGENS DA MARVEL, HOMEM DE FERRO É O HERÓI MAIS MARCANTE DESSA NOVA SÉRIE DE FILMES DE SUPER HERÓIS. PORÉM, nos games a SEGA não fez jus ao primeiro filme no DS, fazendo um jogo repetitivo e sem graça. Algo bem comum relacionado à maldição "dos games baseados em filmes", que diz que todos em geral são feitos rapidamente e acabam se tornando uma bomba nas lojas, mas pais desavisados e fãs empolgados acabam sempre caindo na armadilha. A nossa esperança é que o estúdio por trás da produção de Iron Man 2 portátil tenha corrigido os diversos problemas de jogabilidade que haviam no game anterior.

A Marvel e a Paramount deram carta branca para a SEGA, assim o jogo, mesmo baseado na trama do Homem de Ferro 2, terá uma história inédita, trazendo novos vilões com visual do filme. Isso não é novidade, já que o Homem-Aranha já teve algo parecido com um game da Activision, porém o importante aqui é que o responsável por desenvolver o roteiro do game de Homem de Ferro 2 foi Matt Fraction, roteirista da Marvel, que escreve a revista mensal O Invencível Homem de Ferro desde 2008. Resumindo, o jogo promete ser fiel às raízes, lembrando que Fraction ganhou o prêmio Eisner

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: SEGA
Desenvolvimento: SEGA Studios USA
Gênero: Ação e Aventura
Lançamento: Abril de 2010
Expectativa: Média



com Homem de Ferro no ano passado. Todos os atores do filme devem dublar seus personagens no jogo, portanto não se preocupe, pois a Viúva Negra ainda deve ter a cara e a voz da Scarlett Johansson (Ufa!). Mas além disso, teremos outras vozes como a de Robert Downey Jr., Samuel L. Jackson, Mickey Rourke, Don Cheadle, entre tantos outros.

Tendo o tempo curto de desenvolvimento de 14 meses, Homem de Ferro 2 estava sendo desenvolvido pelo SEGA Studios San Francisco que foi fechado recentemente, mas segundo uma declaração oficial à imprensa: "isso não afetará o lançamento de Iron Man 2".

Como o objetivo era fazer um jogo melhor do que o primeiro, a SEGA não poupou esforços em criar certas exclusividades para todas as versões do jogo, e uma delas é a trilha sonora original do grupo Lamb of God, que estará na versão Wii do game, mas ficará fora da versão portátil. Seria esse um mau presságio?

Falando em jogabilidade para a versão do Nintendo DS, toda a ação fica na tela de cima, enquanto na tela debaixo há um radar, com o qual você pode ver inimigos e montar sua estratégia de ataque. Porém, diferente da versão anterior, o radar de Iron Man 2 será mais intuitivo e terá um número maior de informações. Fora isso, todo o resto lembra o game anterior. Como se este fosse feito usando a mesma forma do antigo. Como a SEGA fez um mistério danado sobre o lançamento, esperamos que esta nova versão traga bons e novos elementos à jogabilidade, acertando no que o outro deixou a desejar. NW

HOMEM DE FERRO 2 VAI ARRASAR NA TELA GRANDE!

O mundo todo sabe que Tony Stark é o Homem de Ferro, mas agora com a identidade revelada, ele tem novos problemas. Como ele é dono das Indústrias Stark, Tony terá que enfrentar a mídia, a imprensa e os militares que exigem que ele divida sua criação: a tecnologia por detrás da armadura. Porém, se você bem se lembra do primeiro filme, as Indústrias Stark produziam armas para o exército, mas Tony decide mudar drasticamente o foco da sua empresa, ao ver que ela não está só ajudando os aliados, como também os inimigos. Apesar dele não querer que sua maior criação caia em mãos erradas, o vilão Chicote Negro (interpretado por Mickey Rourke), aliado do Justin Hammer (Sam Rockwell), rival de Stark, pretende atrapalhar seus planos. É aí que entra o melhor amigo do Homem de Ferro, James "Rhoney" Rhodes (Don Cheadle), que irá vestir a armadura War Machine (Máquina de Guerra). Para completar o time de heróis e vilões, entra em cena Natasha Romanoff (Scarlett Johansson), conhecida pelo seu codinome Viúva Negra, que será uma agente infiltrada que se passará por assistente de Tony Stark.

Para esse segundo filme, o diretor Jon Favreau promete uma maior interação entre o Homem de Ferro e a SHIELD, inclusive com uma participação maior de Nick Fury (Samuel L. Jackson). O personagem Tony Stark terá problemas de alcoolismo, como nos quadrinhos, e para fãs do criador Stan Lee, comenta-se que ele desta vez fará o apresentador de Talk Show Larry King no filme.

A ideia desse segundo filme foi criada por Jon Favreau e Robert Downey Jr. (Tony Stark/Homem de Ferro), sendo adaptada pelo roteirista Justin Theroux, que tem experiências com séries de TV, como Ally McBeal, Alias e Sex in the City.

O filme estréia no Brasil no dia 30 de abril, tendo um orçamento de 200 milhões de dólares.



DRAGON BALL: ORIGINS 2

MODO CO-OP E NOVOS PERSONAGENS SÃO OS GRANDES DESTAQUES

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Namco Bandai
Desenvolvimento: Game Republic
Gênero: Ação
Lançamento: 22 de junho
Expectativa: Alta

JOGOS BASEADOS NO UNIVERSO DE DRAGON BALL EXISTEM DESDE SEMPRE. Já foram tantos títulos que dá para acreditar que chegaram a três casas decimais. Mesmo com tanta opção, somente em 2008 saiu um título para DS que relembrava o início da série, quando Goku era apenas uma criança atrás das lendárias esferas do Dragão.

Pela primeira vez, a produtora Game Republic colocava as mãos na franquia, e usando uma fórmula muito parecida com a de The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, garantiu um tremendo sucesso com Dragon Ball: Origins. Apesar de ser extremamente divertido, intuitivo e bonito, Origins sofreu do problema de todo jogo bom: acaba rápido demais. Não que seja tão curto, mas quando acaba dá a sensação de que ainda queremos jogar mais. Isso acontece também porque sabemos que existia mais história após aquele encerramento e nós queremos jogá-la!

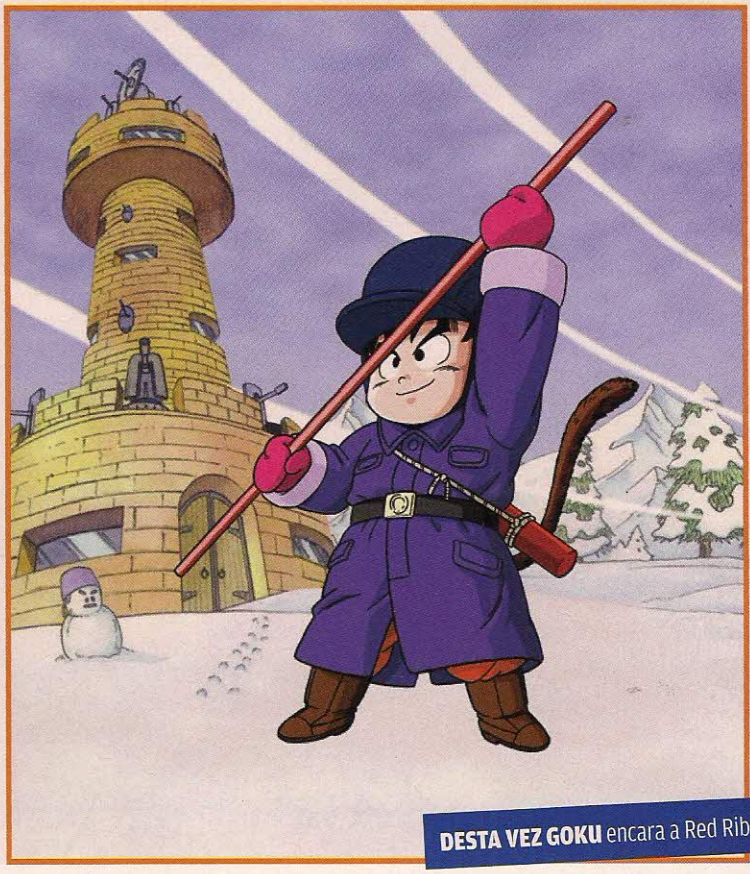
Por esse motivo, Dragon Ball: Origins 2 está no forno e pronto para chegar às lojas em junho, trazendo exatamente a mesma fórmula de sucesso da primeira versão, mas com algumas novidades.

Origins 2 continua de onde o primeiro parou, e concentra o enredo no confronto de Goku com as forças da maléfico exército Red Ribbon.

O jovem com rabo de macaco precisa encarar este terrível bando de soldados ambiciosos para evitar que ela reúna todas as esferas. Muitas caras conhecidas







DESTA VEZ GOKU encara a Red Ribbon!







serão vistas durante o jogo, e com certeza irão fazê-lo lembrar das tardes na frente da TV.

A jogabilidade será praticamente a mesma. O jogador é quem escolhe se quer usar a tela de toque ou os botões do DS para jogar. Seja qual for a escolha, os movimentos dos personagens estão muito parecidos com os da primeira versão, com efeitos visuais que simulam uma história em quadrinhos.

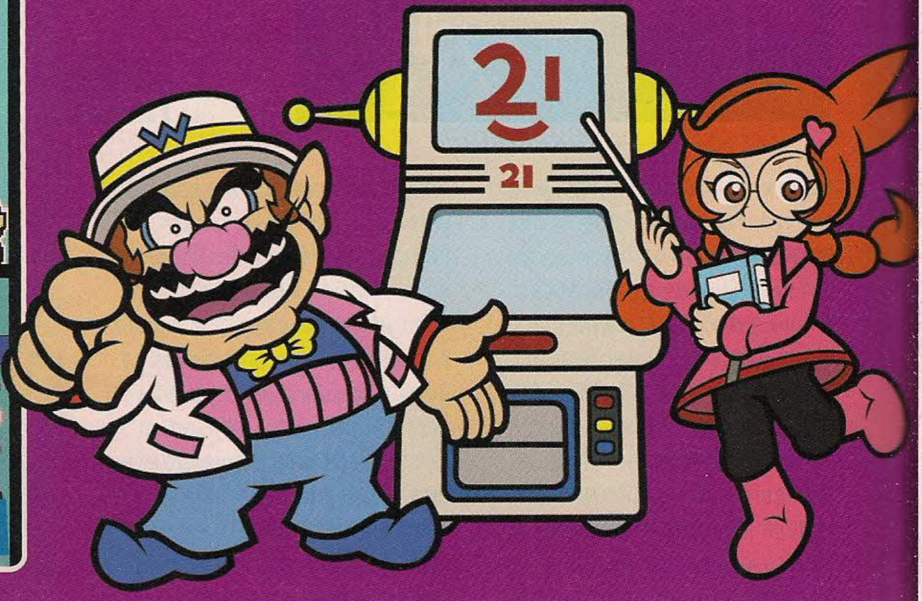
A novidade fica para um inédito modo cooperativo, onde você e um amigo poderão, via conexão wireless do DS, jogar juntos em algumas fases que são liberadas conforme seu progresso na aventura principal. Cada jogador pode carregar o Save do seu personagem e o levar para as partidas cooperativas com os mesmos poderes e nível de evolução do modo história.

Dragon Ball: Origins 2 tem tudo para ser uma continuação perfeita, mesmo sabendo que provavelmente ainda teremos uma terceira edição por aí. NW





D.I.Y é o sucessor espiritual de Mario Paint!



WARIOWARE D.I.Y.

FAZER SEUS PRÓPRIOS MICROGAMES MALUCOS É MUITO DIVERTIDO



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems
Gênero: Microgames
Jogadores: 1

Gráfico: 7.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 9.0
Nota Final:
8.5

WARIOWARE É UMA DAS SÉRIES MAIS ORIGINAIS DA NINTENDO. NO MÊS PASSADO, você conferiu um preview sobre o título aqui na **Nintendo World**, então vamos poupar um pouco dos confetes e falar somente sobre como é jogar esse lançamento.

A primeira coisa que você precisa saber é: apesar de ser um legítimo WarioWare, a experiência de se jogar D.I.Y. é muito diferente dos demais jogos da série. O principal é a premissa que o próprio título carrega: "faça você mesmo". A novidade é poder criar seus próprios microgames e compartilhar com amigos e pessoas de todo o mundo.

Se você tem um mínimo de noção em programação e desenvolvimento de games, sabe a complexidade de se criar um jogo. Não é uma tarefa fácil. Como conseguir transformar essa experiência em algo acessível a todos, inclusive a jogadores mais casuais?

A resposta dessa fórmula mágica foi encontrada em um jogo da própria Nintendo lançado em 1992. Tem ideia de qual seja? Estou falando de Mario Paint, aquele mesmo, que vinha acompanhado de um Mouse para ser ligado no Super Nintendo.

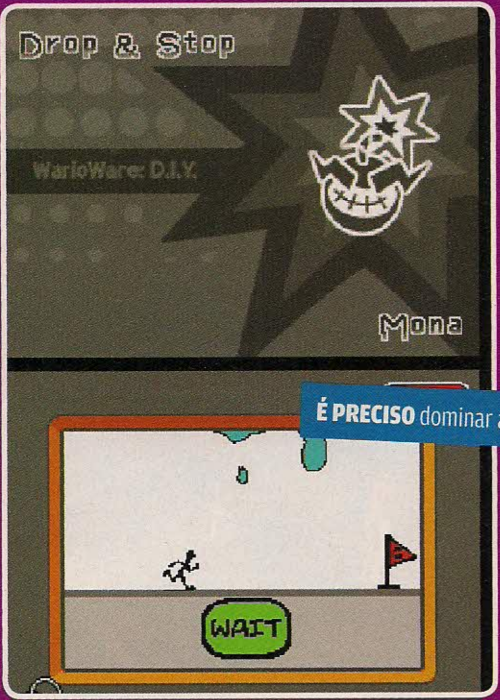
Muitas das ferramentas vistas em D.I.Y. são referências diretas ao clássico jogo do SNES. Após muitas horas jogando, posso afirmar que a nova versão de WarioWare é um sucessor espiritual de Mario Paint, algo que os fãs vêm pedindo há anos para a Big N. Ficou melhor que um "Mario Paint 2", pode ter certeza.

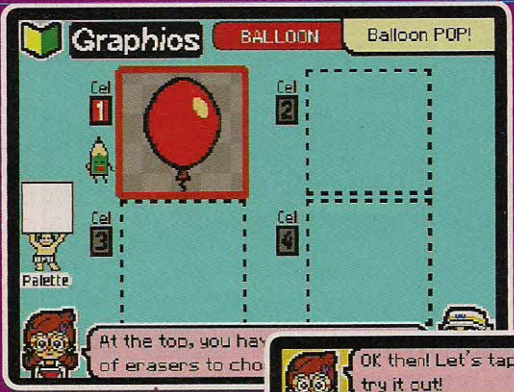
COMO FAZ?

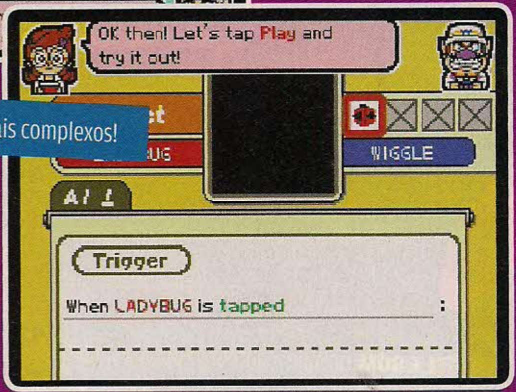
Antes de poder fazer qualquer coisa criativa, você precisa passar por um tutorial com mais de uma hora. Sim, é um pouco maçante, mas não existe outra forma de ensinar o básico para se fazer um jogo. Existem várias etapas, desde a concepção do desenho, até animação, composição da música e programação.

Durante o tutorial, Wario e uma assistente vão ensinando o passo-a-passo com muito humor. Isso é o que me manteve atento às lições, já que o personagem que dá o nome a essa série é hilário demais.

A parte de desenho é a que mais lembra Mario Paint. As ferramentas e o visual são praticamente uma atualização do jogo de Super Nintendo. Brincando com o assistente por alguns minutos, não con-







É PRECISO dominar as ferramentas para criar games mais complexos!

segui fazer coisas muito brilhantes, mas o suficiente para criar um jogo, por mais simples que fosse.

A parte mais complicada da criação é conseguir alinhar todas as etapas em um minigame divertido. Antes de começar a primeira etapa, de desenho, você já precisa ter total certeza do que vai criar. Aí então você pode fazer o fundo, adicionar uma animação e programar como o jogo vai funcionar.

Apesar de ser extremamente didático, não é muito simples criar o jogo que você imagina. Percebi que ideias mais complicadas demandam tempo e conhecimento das demais ferramentas, e decidi criar coisas simples. Meu jogo era assim: o logo da **NW** piscava e era preciso apertar nele com a stylus para ele subir até o final da tela. Simples? Sim, mas ajudou a treinar o que havia aprendido no tutorial da joaninha.

Ao tentar executar ações mais complexas, comecei a ter pequenas dúvidas sobre como cada ferramenta funcionava. Aí foi tentativa e erro, mas com tempo e paciência é possível deixar a imaginação criar coisas bem legais.

Existem vários limites impostos pelo jogo, mas eles acabam sendo positivos. Talvez uma liberdade absoluta pudesse tornar a criação e as etapas complexas demais. Assim como acontece em Mario Paint, a criatividade e o total domínio da ferramenta é que fazem a diferença.

Jogar os microgames criados por pessoas de todo mundo é muito legal, e amplia sua visão sobre o que pode ser feito com as ferramentas disponíveis. A Nintendo também colocou vários criadores de jogos indies, como o de World of Goo, para criar alguma coisa em WarioWare D.I.Y., e o resultado é muito legal e pode ser visto nos vários vídeos de divulgação.

Se você não tiver muita paciência, ainda pode curtir os jogos criados pela própria Nintendo, que são habilitados com o tempo. Não são tão divertidos quanto os das versões anteriores, mas assim como os compartilhados por outros gamers, mostram o que D.I.Y. é capaz.

Após horas e mais horas tentando fazer um jogo legal, percebi que a diversão de WarioWare D.I.Y. é tentar. Se o resultado ficar bom, melhor ainda, mas a experiência de tentar criar algo divertido já vale a pena.

Mesmo não tendo muita paciência, os modos variados incentivam a progressão de forma natural. É possível ajudar Wario com projetos inacabados ou criar jogos do zero até a embalagem da fita.

No final das contas, WarioWare D.I.Y. mostrou que é possível ensinar a todos os tipos de jogadores como se fazer um game, e é o exemplo perfeito de interatividade. Mario Paint 2.0? Muito melhor, pode acreditar.

– Lucas Patricio





ESSE GEL É BOM porque mantêm o cabelo espetadinho

YUGIOH WORLD CHAMPIONSHIP 2010: REVERSE OF ARCADIA

CARD GAME SÓ PARA QUEM MANJA DO ASSUNTO!

BRONZE

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Jogo de Cartas
Jogadores: 1-2 (Wi-fi)

Gráfico: 7.5
Som: 7.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 7.0
Replay: 9.0
Nota Final: 7.5

VOCÊ JÁ JOGOU YU-GI-OH? SE SIM, PODE SER QUE JOGUE ATÉ O CARTUCHO DERRETER NO DS. Se não, as 3500 cartas, os Synchro Monsters e os Turbo Duels vão assustá-lo.

Reverse of Arcadia está muito ligado ao jogo Stardust Accelerator, lançado para o DS em 2009. Ambos possuem dois modos de jogo: Story Mode, parecido com um RPG, e World Championship, mais direto, sendo só clicar e partir para a porrada. A história de Arcadia é uma releitura da saga 5D's, que passa na TV japonesa. Nessa geração, cinco Signatários possuem uma marca de dragão e também uma carta do bicho. E obviamente os vilões da história são os Signatários Negros. No DS, você é um jovem sem memória recrutado pelo Movimento Arcadia, organização de duelistas paranormais que fazem estrago no mundo real com as cartas. E você duelará contra todos eles. Um lado positivo do game são os minigames, os puzzles e a corrida de motos que recebeu uma incrementada.

Já o modo Campeonato é mais ágil. Basta montar seu deck e escolher um adversário entre muitos disponíveis. Os pontos ganhos nestas disputas vão para comprar outros pacotes de cartas. E para completar, você pode usar o Wi-fi com os amigos.

Os gráficos são em um 3D agradável, mas os cenários dão uma sensação de vazio, sendo grandes e mal aproveitados. A arte dos personagens é coerente como todo universo de Kazuki Takahashi, criador da série.

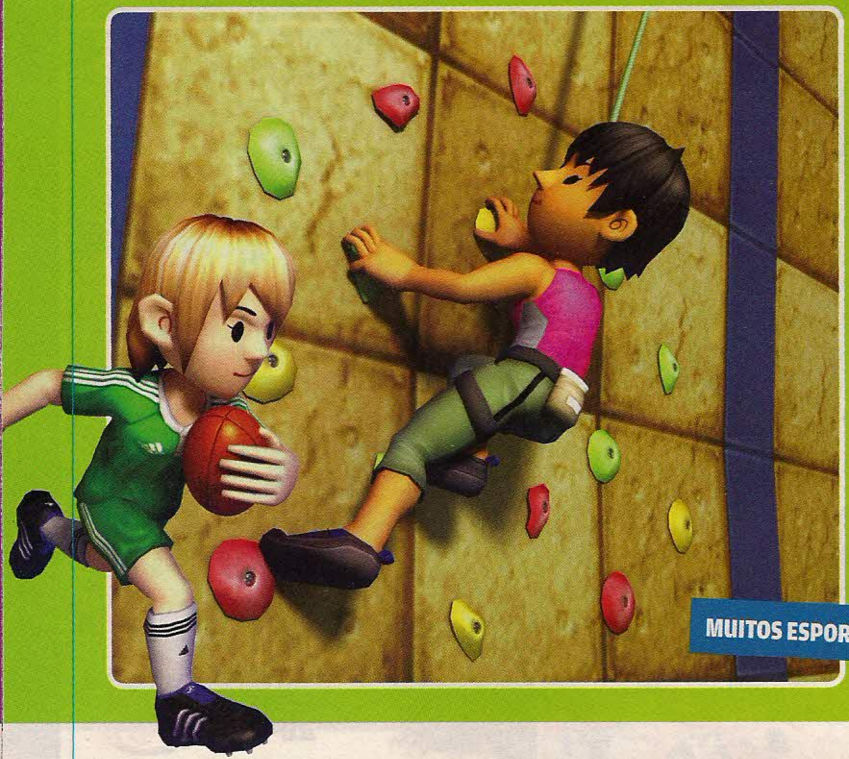
Nos duelos, em que você passará a maior parte do tempo, a música varia conforme a situação. Confiante quando estiver ganhando, tensa quando o Dragão Vermelho do oponente pisar na sua energia. Essa pequena variedade é importante para deixar tudo menos enjoativo.

Em um momento você está enredado na história do anime e, em outro, sufocado pelas 3500 cartas. Em ambos, contudo, há uma forte aura hardcore no ar.

– Carlos Oliveira



BIG BOY Games
DIVERSÃO DE VERDADE
www.bigboygames.com.br
LOJA FÍSICA: (19) 3243-2444
(19) 3381-2712
ATENDIMENTO WEB
Suporte Star Wars p/ Sensor Bar - R$ 98,10 à vista
Kit Sports LeaderShip R$ 53,10 à vista
Rifle + Jogo Original R$ 125,10 à vista
Memory Card 64 Mb Game Cube / Wii R$ 35,10 à vista
COMPLETE SUA COLEÇÃO
NINTENDO DS
SOUTH AFRICA 2010
MONSTER HUNTER 3
20/04/2010
Logitech
Volante p/ Wii R$ 180 à vista
Wii Remote + Motion Plus
CASE DSi ULTIMATE KIT
Lançamentos
LANÇAMENTO
3 Jogos na Memória
NINTENDO DSi XL
DIVERSÃO EM DOBRO
Controle Avulso R$ 89 à vista
NINTENDO 64
Nintendo 64 + Jogo R$ 180 à vista
DIVERSAS CORES
VISA
SEDEX
MasterCard
OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE
SITE BLINDADO
Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP
CM8
VENDAS PARA TODO O BRASIL





MUITOS ESPORTES malucos e imprevisíveis

DECA SPORTS DS

COLETÂNEA DE ESPORTES INCOMUNS FICA DEVENDO NO PORTÁTIL

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Hudson
Desenvolvimento: Hudson
Gênero: Esportes
Jogadores: 1-6

Gráfico: 5.0
Som: 3.0
Jogabilidade: 5.0
Diversão: 3.0
Replay: 2.0
Nota Final:
5.0

OS PRIMEIROS GAMES DE ESPORTE PINTARAM HÁ DÉCADAS NOS VIDEOGAMES E CONTINUAM FAZENDO SUCESSO ATÉ HOJE. Algumas produtoras tentam fazer seus jogos no gênero o mais realista possível, enquanto outras tentam fornecer uma experiência acessível e intuitiva para todos os jogadores. E ainda há as produtoras que investem em esportes incomuns, que é o caso da Hudson com seu a adaptação do game Deca Sports para o DS. Já aviso: se você espera jogar futebol ou vôlei, está no jogo errado. Deca Sports DS conta com 10 esportes pouco conhecidos, que podem ser jogados tanto da forma tradicional com botões (rugby, sepak takraw, bobsled) como com a Stylus (golfe, pingue-pongue, queda-de-braço, escalada, paraquedismo, tiro ao prato e cheerleading). Essa variedade toda seria bacana se os desafios apresentados tivessem profundidade, o que não acontece. Deca Sports DS parece mais uma coletânea de mini-games chatos do que um game de esporte. Por isso, não há muito motivo para jogar mais de uma vez qualquer uma das modalidades, pois é tudo muito simples, mas esse não é exatamente o problema. A verdade é que alguns games são realmente ruins, como cheerleading, que é um clone meia boca de Elite Beat Agents com uma música irritante. A trilha sonora, aliás, não é um problema só dessa modalidade, sendo que até mesmo os menus contam com músicas sofríveis. Os gráficos não são lá essas coisas e tem animações vergonhosas e modelos genéricos. Só para você ter idéia, mesmo sendo possível editar os times e criar seus próprios personagens, é difícil identificar se o bonequinho é homem ou mulher, de tão malfeitos.

Na verdade, existe duas coisas boas no game. A primeira é que até 6 jogadores podem jogar simultaneamente com apenas um cartucho, via Download Play e todas as opções estão liberadas. Já a outra é a possibilidade de customizar todo o seu time.

No geral, Deca Sports deveria ter passado por um trabalho de adaptação mais meticuloso, pois ainda falta muito para seja um bom game portátil.

– Bruno Lazzarini



FRETE
GRÁTIS
PARA TODO O BRASIL
15%
DE DESCONTO
PARA PGTO. À VISTA
ENTREGA
SPEED
EM 24 HORAS
12X S/ JUROS
EM TODO O SITE
Wii
NEED FOR SPEED NITRO
Wii
JAMES CAMERON'S
AVATAR
THE GAME
Wii
MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC
Wii
TIM BURTON
Disney
ALICE IN WONDERLAND
www.rocklaser.com.br
Televendas: (11) 2954-4332
SAC: (11) 2925-7072
twitter
twitter.com/rocklaser_games
ROCK LASER
GAMES
Loja Sede: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP
Loja Filial: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1° Piso) - Guarulhos - SP



A TEMÁTICA DO GAME não é para todos!

SHIN MEGAMI TENSEI STRANGE JOURNEY

ENTRE ANJOS E DEMÔNIOS, DECIDA O DESTINO DA HUMANIDADE

OURO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Atlus
Gênero: RPG
Jogadores: 1

Gráfico: 7.5
Som: 8.5
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 9.0
Nota Final:
9.0

A SÉRIE MEGAMI TENSEI, JUNTO COM DRAGON QUEST E FINAL FANTASY, É UM DOS PILARES PRIMORDIAIS NA HISTÓRIA DOS RPGS NO JAPÃO. Depois da excelente história paralela Devil Survivor, SMT: Strange Journey volta às raízes com um roteiro sério, controverso e com mecânicas peculiares que são destaque.

Em um futuro não muito distante, um fenômeno ocorre no pólo sul. Schwarzwelt é uma massa de energia que cresce exponencialmente sem parar, criando uma espécie de buraco negro destrutivo. Alarmados com a ameaça, os governos do mundo inteiro mandam uma expedição munida da mais alta tecnologia para investigar e impedir o avanço do Schwarzwelt, mas um desastre acontece, e os cientistas e soldados se vêem isolados do mundo exterior, e encontram lá dentro distorções espaço-temporais inexplicáveis e ambientes repletos de demônios hostis.

O aspecto primário da jogabilidade é a exploração e o combate. Cada ambiente é um labirinto explorado em primeira pessoa e o combate é feito em turnos, mas existem muitos elementos que tem que ser levados em consideração, tais como alinhamento, fase da lua e fraquezas elementais. Some isso a um número impressionante de fatores de customização e você terá um sistema bem complexo.

Desde o início o jogo tem um tom opressivo, desesperado, e a excelente trilha sonora cria a ambientação certa. Este é um dos poucos jogos de DS a receberem a classificação Mature (Adulto), nos EUA. Apesar dos gráficos simples não mostrarem nada excessivamente violento, a história é bastante complexa, e as diversas escolhas morais e inimigos que você talvez encontre são muito controversos.

Em um mês com tantos excelentes RPG's, Strange Journey se destaca com a sua temática adulta e a jogabilidade viciante. É um dos melhores RPGs do acervo do DS.

– Edson Kimura





EXPLORE o espaço nesta aventura incrível!



INFINITE SPACE

A MAIOR EPOPÉIA ESPACIAL JÁ VISTA EM UM PORTÁTIL

INFINITE SPACE COMEÇA DE MODO ENGANOSAMENTE FAMILIAR. O adolescente Yuri, frustrado com o confinamento arbitrário do governante do seu planeta, que decreta que os habitantes estão proibidos de viajarem pelo espaço, resolve responder ao chamado da aventura da mercenária Nia, que lhe fornece os meios para escapar para o grande vazio em busca do legado deixado por seu pai anos atrás. É uma abertura meio clichê em RPGs, mas não se engane: a história do jogo é surpreendentemente interessante, com um ar épico e um escopo grandioso, que cobre diversos sistemas planetários e um enorme período de tempo, onde vemos Yuri amadurecer e enfrentar os seus problemas como um adulto.

Logo Yuri se vê no comando de uma nave espacial e, eventualmente, uma frota inteira, e o principal aspecto do jogo está nos combates com outras naves e na customização que você pode realizar. O combate começa simples, com apenas três opções de comandos, mas logo a quantidade de ordens aumenta, assim como as estratégias usadas pelos seus adversários. Para facilitar esses encontros, você pode customizar quase que inteiramente a sua nave, adicionando módulos que melhoram certos aspectos da sua performance, e também designar os seus aliados humanos para papéis como capitão e médico, o que influencia nos status. Apesar da grande quantidade de variáveis, é um sistema intuitivo e gratificante, e é um dos pontos mais agradáveis das suas mecânicas.

A história é o outro grande destaque do jogo, prestando homenagem ao livro **O Fim da Infância** de Arthur C. Clarke, mas sem copiar nada diretamente, só abordando alguns temas similares, tais como a evolução final da raça humana e uma espécie de alienígenas que quer gerenciar o rumo desse desenvolvimento. Dezenas de personagens participam da narrativa, que é intrincada e detalhada: um prato cheio para fãs de ficção científica.

Infinite Space é um jogo longo, e por vezes frustrante, mas é muito atrativo para os fãs de RPG por causa da sua fantástica história e infinitas opções de customização. Se você tem a paciência e o tempo requeridos para apreciar uma saga com mais de 50 horas, deve experimentar.

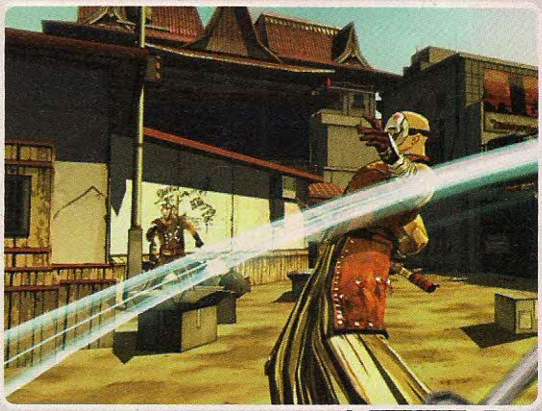
– Edson Kimura

PRATA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Sega
Desenvolvimento: Platinum Games
Gênero: RPG
Jogadores: 1

Gráfico: 7.0
Som: 7.5
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 9.0
Replay: 9.0
Nota Final:
8.0







VELHO OESTE com espadas japonesas! Tarantino vai gostar disso!

RED STEEL 2



FINALMENTE UM BOM USO PARA O WII MOTION PLUS!

OURO

Plataforma: Nintendo Wii
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft
Gênero: FPS
Jogadores: 1

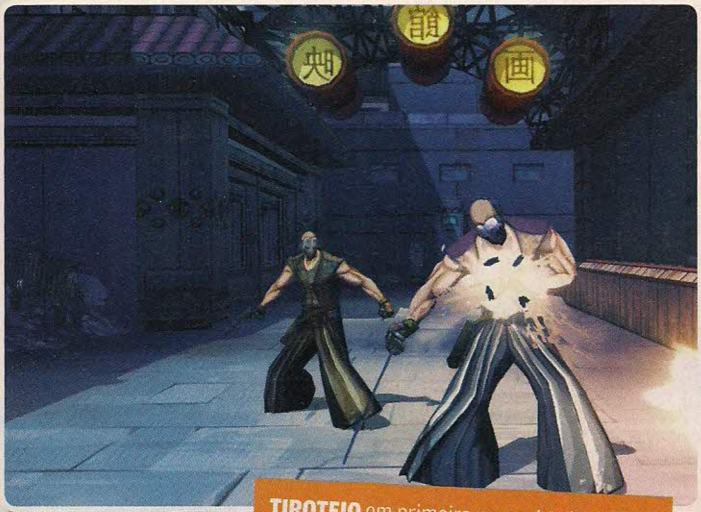
Gráfico: 9.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 10
Diversão: 9.0
Replay: 8.0
Nota Final:
9.0

TODO MUNDO JÁ SABE DO FRACASSO QUE FOI O PRIMEIRO RED STEEL. Todo mundo sabe também que o game foi uma tentativa da Ubisoft de chegar abalando no Wii, console que mal acabava de ser lançado. A ideia de misturar tiroteio com luta corporal era genial para o controle de movimentos, mas o pointer do Wii Remote mostrou-se muito ruim na ocasião. O game, que prometia ser um hit, empoeirou nas prateleiras.

O Wii Motion Plus chegou, a sensibilidade do Wii Remote melhorou e a Ubisoft resolveu apostar em Red Steel 2! E quer saber? Melhor esquecer o passado e cair de cabeça nessa nova e incrível aventura.

Enquanto a primeira versão se passava em um universo fictício, mas pecava tentando ser verossímil, Red Steel 2 resolve jogar tudo para o alto e trazer uma ambientação inédita e completamente diferente, misturando o melhor do faroeste americano com, quem diria, o Japão. É um pouco estranho no começo, mas depois que você se acostuma com o cenário acaba se fascinando e acha que tudo faz sentido (pelo menos em Caldera, cidade do game). Agilidade é a chave! Você pode sim ser rápido no gatilho e ao mesmo tempo ser um mestre com a katana (espada japonesa). Para compor essa ambientação pitoresca, a equipe decidiu usar gráficos no estilo cel-shading, que deixa o visual parecendo com histórias em quadrinhos gringas. Some isso a uma movimentação constante e fluída com 60 quadros por segundo e você tem uma das melhores experiências visuais já criadas no Wii.

A única ressalva em relação ao jogo está relacionada aos perso-



TIROTEIO em primeira pessoa! Animal!



HERÓI

Seguindo a escola Link e Crono de protagonistas mudos, o herói de Red Steel 2, além de não falar, não tem nem nome. Mas ele não precisa de coisas supérfluas como essa pra ser "o cara": basta saber fatiar os outros com uma katana. Ele é o último membro do clã Kusagari e volta pra Caldera pra se vingar dos vilões que destruíram seu clã.

+ RETRÔ REVIEW

É ERRANDO QUE SE APRENDE

– José Coutinho Júnior

Red Steel foi um dos primeiros games que joguei no meu Wii. Eu sabia que o jogo era ruim, mas como ele veio de graça em um pacote promocional, não reclamei. Aliás, dizer que eu joguei Red Steel não está certo: quando comprei meu Wii, testei o jogo por 10 minutos, vi que os controles eram péssimos, deixei pra lá e fui aproveitar Smash Bros. Brawl, MadWorld, No More Heroes e qualquer outro jogo que fosse mais divertido.

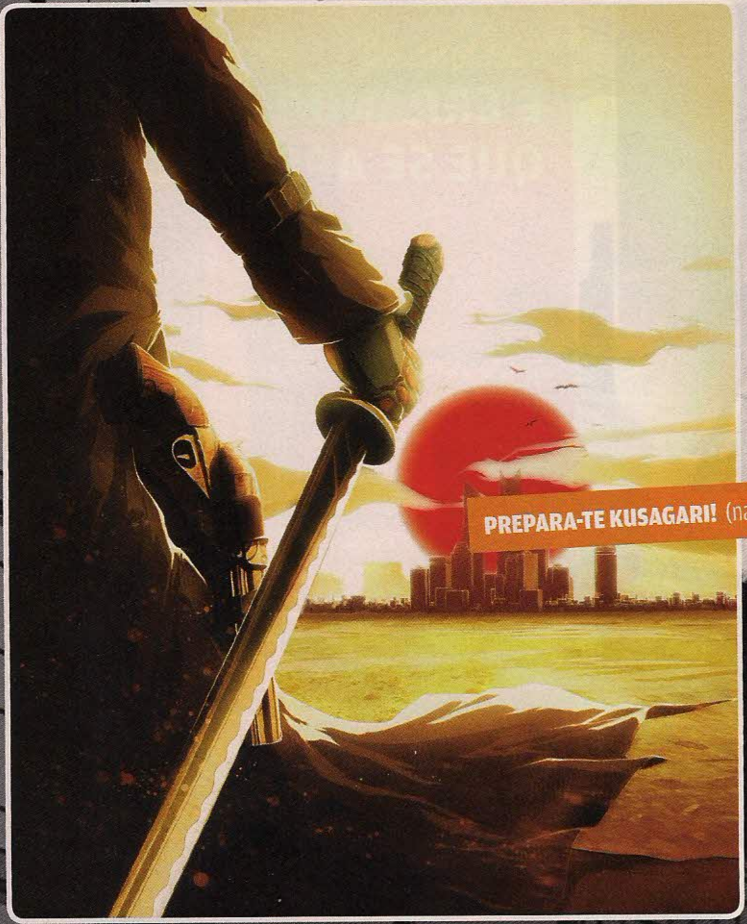
Com o lançamento de Red Steel 2, por curiosidade e por culpa (ter um game e nunca jogá-lo é feio...), resolvi testar Red Steel direito, e descobri o que já esperava: os dentes deste cavalo são mesmo podres.

Para começar, a história é totalmente sem graça e previsível. Seu personagem, chamado Scott, namora a filha de um gângster japonês, e no dia que você vai conhecer seu sogrinho, a Yakuza ataca o local onde você está e sequestra sua namorada. Em resumo, a história é o clássico "salve a princesa indefesa"; o problema é que você vai querer dar uma porrada na sua princesa nos cinco primeiros minutos do jogo, de tão irritante que ela é.

Mas não é só sua cara-metade que vai fazer você querer arrancar os cabelos: na verdade, todos os personagens são tão chatos que durante as cenas da história você vai apertar e chacoalhar desesperadamente o Wii Mote numa tentativa de se livrar deles, só para descobrir que isso não é possível; a história de Red Steel aparentemente é tão original e épica que os desenvolvedores fizeram questão de obrigá-lo a assisti-la.

No entanto, o maior problema de jogo está nos controles. Tudo o que não deve ser feito com o Wii Remote é utilizado à exaustão aqui. Para se ter uma idéia, no começo do jogo, quando você começa a controlar seu personagem, sua namorada chata faz você passar por um tutorial para testar a mira do controle. É preciso olhar para um aquário e apontar com o Wii Mote para os peixes que ela diz que são bonitos. Se você conseguiu passar por essa tortura sem desligar seu Wii e jogar o game pela janela, vai descobrir que a mira no resto do jogo nunca é tão precisa quanto no aquário.

Outro problema com o Wii Mote é a falta de um







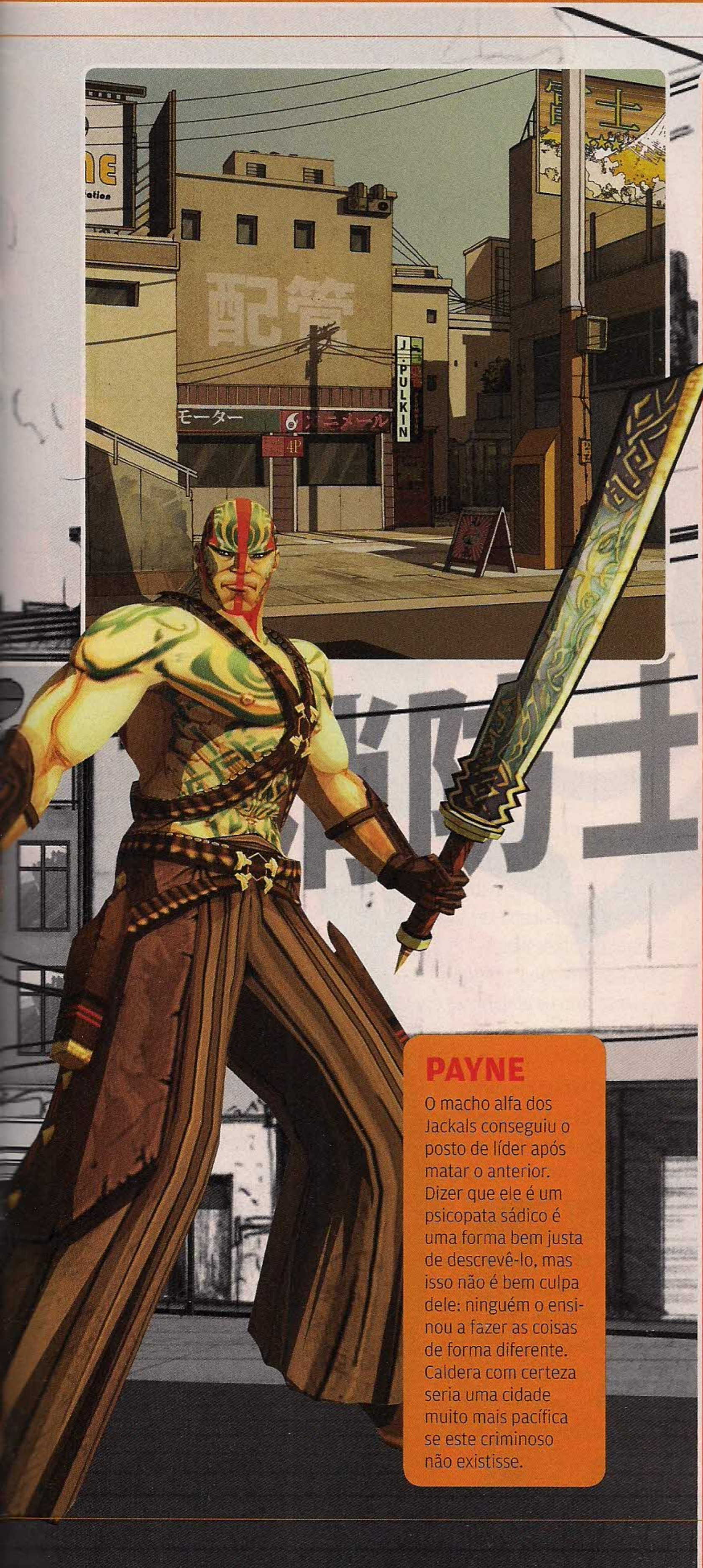
PREPARA-TE KUSAGARI! (na dublagem em espanhol)

nagens que ajudam o herói: todos muito sem graça e genéricos. Entretanto, os vilões são interessantíssimos e carismáticos.

A trilha sonora também acompanha o capricho e conta com músicas que mesclam as duas maiores influências do game. Sim, você leu certo: as músicas misturam o melhor do faroeste com instrumentos japoneses. E sabe o que é pior? Ficou ótimo! Elas são empolgantes e dão um ótimo clima para as batalhas, um excelente trabalho do compositor Tom Salta, que fez antes a trilha de Need for Speed Underground 2 e trabalhou com artistas como Julio Iglesias e Cher.

Você não aguenta mais elogios? Saiba que é na jogabilidade que o game mais brilha. O herói conta com uma pistola e uma katana, que podem ser trocadas a qualquer momento. Graças ao Wii Motion Plus, o uso da espada agora é bem preciso, o que traz uma experiência completamente nova ao Wii. A força dos golpes com a espada dependem da velocidade do movimento do jogador, ou seja, os preguiçosos que se acostumaram a ficar balançando o Wii Remote aleatoriamente vão ter que reaprender a jogar. Como isso faz cansar o braço muito rápido, há como regular a força necessária para dar o golpe mais forte, o que deixa o jogo ajustável para os mais sedentários e para os atléticos também. O unico defeito é o extenso tutorial, que apesar de ser apresentado aos poucos, torna o começo do jogo cansativo, um vai e volta chato e sem desafio, com muitos "loadings". Mas, logo depois o jogo engrena e à medida que mais golpes vão sendo liberados, tudo vai ficando mais e mais divertido. Levando aproximadamente 12 horas para finalizar, Red Steel 2 oferece uma das melhores experiências que existe no Wii, tanto em refinamento da jogabilidade quanto na parte técnica. Palmas para Ubisoft que conseguiu dar a volta por cima e entregar o que prometeu 3 anos atrás.

–Bruno Lazzarini



PAYNE

O macho alfa dos Jackals conseguiu o posto de líder após matar o anterior. Dizer que ele é um psicopata sádico é uma forma bem justa de descrevê-lo, mas isso não é bem culpa dele: ninguém o ensinou a fazer as coisas de forma diferente. Caldera com certeza seria uma cidade muito mais pacífica se este criminoso não existisse.

comando para girar 180°, à la Resident Evil 4; ao invés disso, a mira também controla a câmera, então para virar e ver o que está baleando você pelas costas, é preciso apontar o controle lentamente para a direita ou esquerda, até que finalmente você esteja cara-a-cara com seu inimigo. É claro que até seu personagem se virar, você provavelmente já morreu.

O Nunchuck também não escapou, recebendo 250 funções diferentes, que utilizam o mesmo movimento! Chacoalhe o acessório para abrir uma porta, coletar armas no chão, ir ao banheiro, recarregar sua arma, fazer café, ativar botões. A única coisa que o Nunchuck não faz é pular as cenas, o que seria útil. É claro que tantas funções diferentes, em um comando só vão causar muitos inconvenientes: em uma fase, meu objetivo era defender uma sala durante um período de tempo. Com a quantidade de inimigos mortos, o que não faltava eram armas no chão. Quando eu precisava recarregar minha poderosa Shotgun e estava em cima de uma pistola, o game fazia questão de trocar uma arma pela outra.

Outros problemas, como abrir uma porta ao invés de recarregar a arma antes, são frequentes.

Por fim, a última tentativa do game em usar os sensores de movimento é a mais frustrante de todas: o maldito combate de espadas. As lutas com katanas, em tese, têm o estilo Punch-Out! de ser: espere o inimigo atacar, esquive, contra-ataque e repita o processo até vencer. "Em tese", porque tudo o que eu fiz nas cinco lutas com espadas que tive foi balançar o Wii Remote igual um maluco, esperando que meu inimigo morresse antes de mim. Além disso, o combate com katanas não fazia nenhum sentido. Imagine a seguinte cena: você está numa sala cercada de inimigos armados até os dentes, e consegue matar todos com sua Shotgun; de repente, um Yakuza que não é diferente dos outros milhares que você enfrentou até agora aparece e saca uma espada. O que você faz? Atira nele com sua arma? É claro que não!

Seu personagem é de Los Angeles, terra onde há um "código de honra" muito respeitado entre inimigos, então ele guarda a arma, saca a espada e luta contra ele de igual para igual. Um saco!

A impressão que tive quando estava jogando Red Steel foi que os sensores de movimento, que deveriam aumentar a imersão do jogador, fazem justamente o contrário, pois o jogador está a todo momento lutando contra os controles.

SAMUS É BRASILEIRA!

Thaís "Yuki" Jussim é o nome da cosplayer tupiniquim que faz sucesso no exterior e deu vida à heroína de Metroid — Laura Buu



Cato Kusanagi

PERFIL

Nome:
Thaís Fonseca Jussim

Nascida na cidade de:
Rio de Janeiro

Formação:
Cenografia

Profissão:
Figurinista

Jogo favorito:
Resident Evil

Cosplay favorito:
Samus Aran

Quantos cosplays tem no armário?
Já fez mais de 50 cosplays, mas diz que deve ter uns 30 no armário hoje em dia!

Quantos destes são de games?
10, mas a tendência é aumentar!



A THAÍS ALÉM DE CARISMÁTICA fotografa muito bem, não acham?



Quase todo mundo sabe o que é cosplay. É um hobby que consiste em confeccionar a fantasia de um personagem e trazê-lo à vida através da interpretação. Quanto mais fiel e semelhante ao original, melhor o cosplay. E quando pensamos em um bom cosplay, a carioca Thaís "Yuki" Jussim é unanimidade nacional e internacionalmente. Cosplayer há dez anos, ela conseguiu transformar o hobby em carreira profissional e já visitou dezenas de lugares, trabalhou na divulgação de eventos como o Video Games Live e confeccionou muitos figurinos sob encomenda, graças à sua grande experiência no assunto. Ada Wong, Alucard, Midna são algumas das fantasias que Thaís já produziu e que chamaram a atenção dos gamers. Mas nada se compara a armadura perfeita da caçadora de recompensas Samus Aran, de Metroid, que chama a atenção por onde quer que vá. E a equipe da **Nintendo World** não foi exceção. Estamos encantados com a aparição da moça no Gameworld 2010 e por isso resolvemos bater um papinho com ela.

O que a levou a fazer a Samus?
Foi uma sugestão do Marcelo Vingaard, meu marido, que trabalha e faz cosplays junto comigo. Ele me apresentou o jogo e a personagem. Logo me apaixonei pelo estilo dela e começamos a planejar o cosplay.

Aliás, como ela foi feita? Difícil acreditar que alguém conseguiu montar com as próprias mãos uma armadura tão realista.
Levou mais de seis meses até terminarmos e foi muito trabalhoso. Tudo foi feito artesanalmente com EVA, fibra de vidro e acrílico (esses foram o materiais principais). Mas eu não teria conseguido sem o meu pai, que ajudou fazer as partes em fibra de vidro (como o capacete e as ombreiras) e a parte elétrica, e o meu amigo Lucas, que fez a modelagem do EVA no corpo. Isso, além do Marcelo que me acompanhou em várias noites sem dormir, lixando, modelando, pintando, montando circuitos, etc... Esse sem dúvida foi o cosplay que me deu mais trabalho até hoje, mas acho que valeu muito a pena.

Como você se sente ao usar a armadura da Samus? É desconfortável?
O que mais incomoda é o peso nos ombros e a posição dos braços que, depois de um certo tempo, começam a doer. E dependendo do clima, o calor se torna um grande problema. Fora isso até que a armadura é confortável.

Notamos que você já foi a vários lugares do mundo por causa do cosplay. Conte onde você esteve e como foram essas viagens.
Já estive no Japão, na Argentina e duas vezes no México, além de ter ido a várias cidades de norte a sul do Brasil. Isso tudo me ajudou



VEJA MAIS!
Conheça o trabalho de Thaís Yuki no site oficial: www.yukicosplay.com

ELA TRABALHA duro para alcançar a perfeição!



a conhecer melhor meu próprio país, com toda a sua beleza e diversidade. Em todos os lugares que fui como convidada, tanto no Brasil quanto em outros países, fui muito bem recebida e fiz amigos com quem mantenho contato até hoje. Foi ótimo conhecer tantos lugares, com culturas diferentes, e paisagens lindas.

Em quais países a Samus já esteve?
Até agora somente no México. Transportar esse cosplay requer uma certa infra-estrutura, pois ele é muito grande e composto por várias partes.

A Midna é um cosplay igualmente impressionante. Você é fã da série Zelda? Se sim, qual dos jogos você mais gosta?
Apenas joguei o Ocarina of Time e a versão para Game Cube do Twilight Princess; tenho o Four Swords, mas ainda não tive tempo de jogá-lo. Destes, o Twilight Princess é meu preferido por causa da Midna, que é uma personagem que eu adorei.

Midna ou Samus. Qual das duas dá mais trabalho para vestir e por quê?
Apesar de eu precisar da ajuda de outra pessoa para vestir a Samus, ela é relativamente rápida de colocar. Já com a Midna, eu gasto pelo menos umas três horas, por causa da maquiagem, que é bem trabalhosa.

Muitos de seus personagens são de games. Você joga muito videogame?
Bastante. Infelizmente não sou muito boa nisso, mas como sou teimosa eu continuo tentando melhorar! Tenho esperanças de me sair um pouco melhor agora com meu próprio Wii (que ganhou no Gameworld!). Sempre fui daquelas pessoas que vão se mexendo junto com o controle quando apertam os direcionais, então talvez isso se torne uma vantagem utilizando um Wii Remote por exemplo, não é? Ou no mínimo já não vou parecer tão estranha para quem estiver olhando.

Como se deu a transição do hobby para carreira?
Com a experiência e a prática que ganhei fazendo cosplay, comecei a aceitar algumas encomendas de acessórios e fantasias para outras pessoas. O interesse pelo cosplay me levou a fazer uma faculdade relacionada a essa atividade artística e ultimamente tenho também trabalhado com a criação de figurinos para campanhas publicitárias e ações de marketing para empresas.

Você já foi reconhecida na rua por causa do seu trabalho como cosplayer?
Eu fui reconhecida várias vezes durante a divulgação do Video Games Live, onde trabalhei usando cosplays de games na rua. É sempre engraçado encontrar alguém que a conhece nos lugares onde você menos espera.

O que seus fãs podem esperar para os próximos meses?
Eu ainda tenho vários cosplays de games nos meus planos, entre eles a Zero Suit da Samus, que já está pronta e deve aparecer em breve! NW




Nintendo®
World


Nintendo World





© 2009-2010 Nintendo. Desenvolvido em conjunto pela INTELLIGENT SYSTEMS.WarioWare e Nintendo DS são logomarcas da Nintendo. ©2010 Nintendo. Visite-nos no site www.nintendo.com XXXXA.

OS DIFERENCIAIS DA COMPUTAÇÃO GRÁFICA



GLEYDSON CAETANO

IDADE:
27 ANOS

UNIDADE QUE ESTUDA:
Brasília (DF)

NW: Como surgiu seu interesse por computação gráfica?

Gleydson: Dificuldades e falta de acesso a técnicas tradicionais, além de facilidades e possibilidades proporcionadas pela técnica digital. Adoro trabalhos feitos com técnicas tradicionais, mas há várias limitações, como não poder simular brilhos e cores vivas. E ainda tem o maior invento da humanidade: o Ctrl+Z [risos]. Tenho especial admiração pela técnica de aquarela.

Quais softwares você usa para fazer seus projetos?

Para ilustração, uso o Photoshop. Raramente recorro a um Illustrator ou Painter. Quando o faço, é só para auxiliar algo que no Photoshop demoraria mais tempo para executar. Para animação 2D, uso After Effects.

De onde você busca inspiração para realizar seus trabalhos?

Filmes, música, jogos, livros, qualquer meio artístico. Sempre gostei de todas as áreas, como quadrinhos: sempre gostei de mangás, comics, europeu, tirinhas e nacionais por igual. Então, é fácil achar inspiração num leque tão cheio de opções. A internet ajuda muito também, pois temos diversos sites de comunidades de artistas, como o DeviantArt ou o CG Society, onde basta uma breve navegada para ficar inspirado. Gosto de imaginar a cena que vou ilustrar em todos os seus detalhes. Procuro também experimentar mentalmente os sentimentos ali envolvidos, para poder passar mais sentimento na arte. Se é raiva, que o personagem realmente passe isso; se é um momento calmo, idem. Fazendo isso, quando se acha o ponto certo, você se sente mais motivado a querer passar aquilo para o papel.



Ilustração "Jack Farrell" Título: Tezcatlipoca vs Quetzalcoatl Copyright: "Jack Farrell, todos os direitos reservados"

Que dica você daria para quem tem interesse em um dia fazer trabalhos como os seus?

Bem, aqui sempre começa com a resposta mais clichê de todas, porém, a mais verdadeira: praticar. Sempre que puder praticar, pratique. Eu desenho desde que me entendo por gente, rabiscava em tudo. Se não puder praticar no papel, pratique mentalmente. É preciso também sempre estar aberto a críticas. Nem sempre você vê seus próprios erros, que para outras pessoas são evidentes. Muitos erros você só vai ver no dia seguinte ou um ano depois. O dia que você parar de aceitar críticas, certamente vai parar de evoluir. Também é preciso estudar muito, trocar ideias com outros artistas. Com a internet, isso se tornou muito fácil e acessível a todos.

Nos conte como é para você ser um aluno Saga.

Ainda é uma experiência nova pra mim. Sou autodidata, esse é o primeiro curso que faço na vida. Mas a gente passa a vida inteira aprendendo. As pessoas sempre têm algo novo para ensinar. Entrei na Saga interessado no certificado da Adobe. Mas, sabia que aprenderia muito. Já passei pelas aulas de Illustrator, e em todas que assisti aprendi algo novo. Infelizmente, perdi todas as de Photoshop por conta da falta de tempo. Mas pretendo voltar nelas, pois tenho certeza que vou aprender muita coisa também. Outro foco que me interessou na Saga foi o 3D, pois há muito tempo quero aprender, mas nunca tive tempo. É uma ótima opção pra quem quer aprender rápido, pois ali você pega os atalhos necessários, que aprendendo sozinho levaria mais tempo. Cursos sempre teve por aí, mas a Saga criou um interesse que até então nenhum outro havia despertado. Resolvi apostar nela então e até aqui tem sido uma boa experiência.



Ilustração "Chara" – Título: Ella

Quais são seus objetivos e sonhos profissionais?

Quero poder fazer o que muitos provavelmente sonham também: poder desenhar para mim. Como gosto de várias áreas, também pretendo produzir algo no máximo delas possível. Quero produzir jogos, filmes, animações, tirinhas, quadrinhos, esculturas. Um pouco em cada. Mas acho que o mais importante é sempre aprender e ter prazer no que estiver fazendo. O dia que não tiver mais esses dois itens, acho que será hora de parar e mudar de ramo.

DE OLHO NO 3D PARA GAMES E CINEMA





SILÉZIO BATISTA

IDADE:
21 ANOS

UNIDADE QUE ESTUDA:
Brasília (DF)

NW: Quais são suas influências no mundo do 3D?

Silézio: Desde o começo, o que sempre me fez querer mergulhar mais e mais fundo no universo da computação gráfica, claro, foram os games. Como todo mundo, passei pelos clássicos, como Mario, Zelda, Final Fantasy. Eu me orgulho de ser um dos privilegiados que testemunharam toda transição dos personagens de pixels para polígonos. Daí surgiram os primeiros grandes modeladores. Eu invejava os profissionais que puderam dar o primeiro toque de profundidade nas minhas memórias de infância. Um exemplo que gosto de citar é o artista de computação gráfica Daniel Rice, diretor do game Sonic the Hedgehog.

Que técnicas você usou para produzir esses personagens no formato 3D?

Não uso nenhuma técnica em particular, trabalho 98% do tempo com edição de polígonos Editable Poly. Para dar aquele toquezinho diferente, costumo usar alguns modificadores, como Cloth, para tecidos. O grande diferencial dos meus modelos é a questão de trabalhar os cabelos com polígonos sólidos, sem emissão de partículas ou plugins. Em modelos anime, isso garante a aparência agradável, apesar de a animação dos fios se tornar um pouco mais trabalhosa.

Como a Saga está ajudando no seu desenvolvimento profissional atual?

É até difícil compartilhar o que sinto com palavras do que essa escola representa hoje pra mim. Tudo que sempre gostei na vida foram filmes, desenhos, séries, games, imagens. Então, estar rodeado de artistas e profissionais da área sempre ao meu dispor não poderia ser mais intrigante. Sobretudo, a Saga tem sido meu primeiro grande passo para o reconhecimento. Acho que todos almejam um dia serem reconhecidos e a Saga põe exatamente isso ao meu alcance.

Que conselho você daria para quem quer começar a estudar 3D?

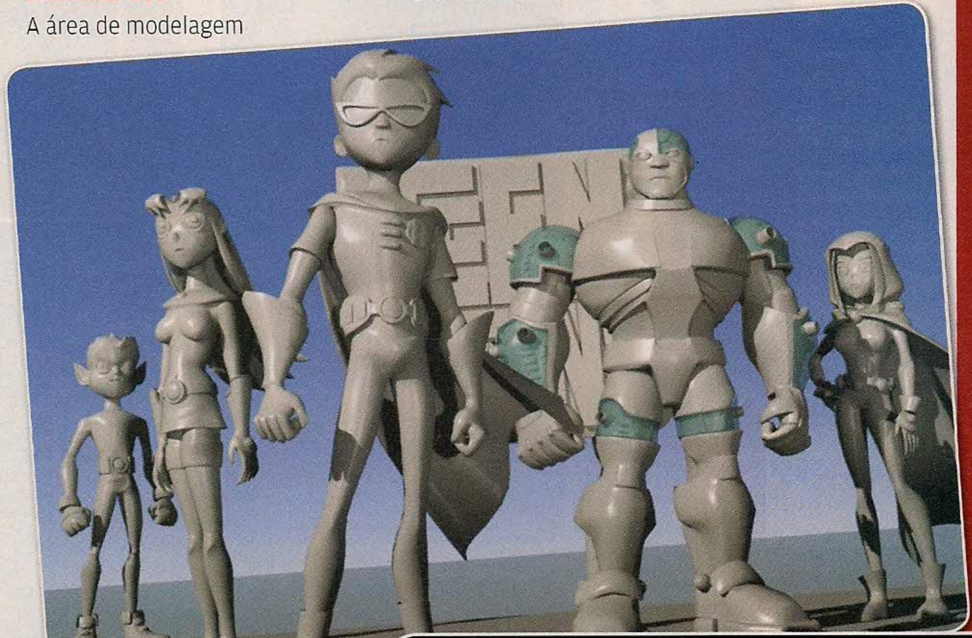
A área de modelagem 3D vai te trazer dinheiro? Sem dúvida nenhuma, e muito, mas se você fizer só pelo dinheiro, acredite, você não vai chegar muito longe. Precisa paciência, força de vontade e estudo necessário para ser grande no ramo: só a paixão pela computação gráfica e a insistência vão lhe garantir o sucesso.

Como você vê o mercado 3D no Brasil?

Acredito que o Brasil é um grande poço de criatividade, tem muitas pessoas com um grande potencial criativo, porém, infelizmente não há muitos profissionais na área. Isso torna o mercado um pouco inseguro para grandes investimentos, de grandes empresas.

Em quais áreas você gostaria de trabalhar com 3D?

O sonho é em primeiro lugar na área de games, já que a história toda começa nela. Logo depois é o cinema.



NINTENDO DSi XL

Bem mais do que duas telas grandes
— Giuliano Peccilli

PESO:

314 gramas, sendo um pouco mais pesado do que o DSi que tem 214 gramas.

CAIXAS DE SOM:

As caixas de som do DSi XL geram uma qualidade de som no volume máximo um pouquinho melhor do que o DSi, segundo o nosso teste. Dependendo do jogo, o aparelho gera um som surround virtual.

TELAS:

Com 4,2 polegadas, as telas são 93% maiores do que o Nintendo DS Lite, permitindo ao jogador curtir melhor os gráficos que não sofrem nenhuma distorção, além de poder compartilhar o que está jogando com os amigos.

CARTÃO DE MEMÓRIA:

Mesmas funções geniais que o DSi já possuía. O cartão utilizado é o Micro SD, melhor e mais barato do que outros modelos do gênero. Com um cartão desse é possível ouvir músicas mp3, gravar voz, tirar fotos e ainda salvar tudo para ver no PC.

EXTRAS:

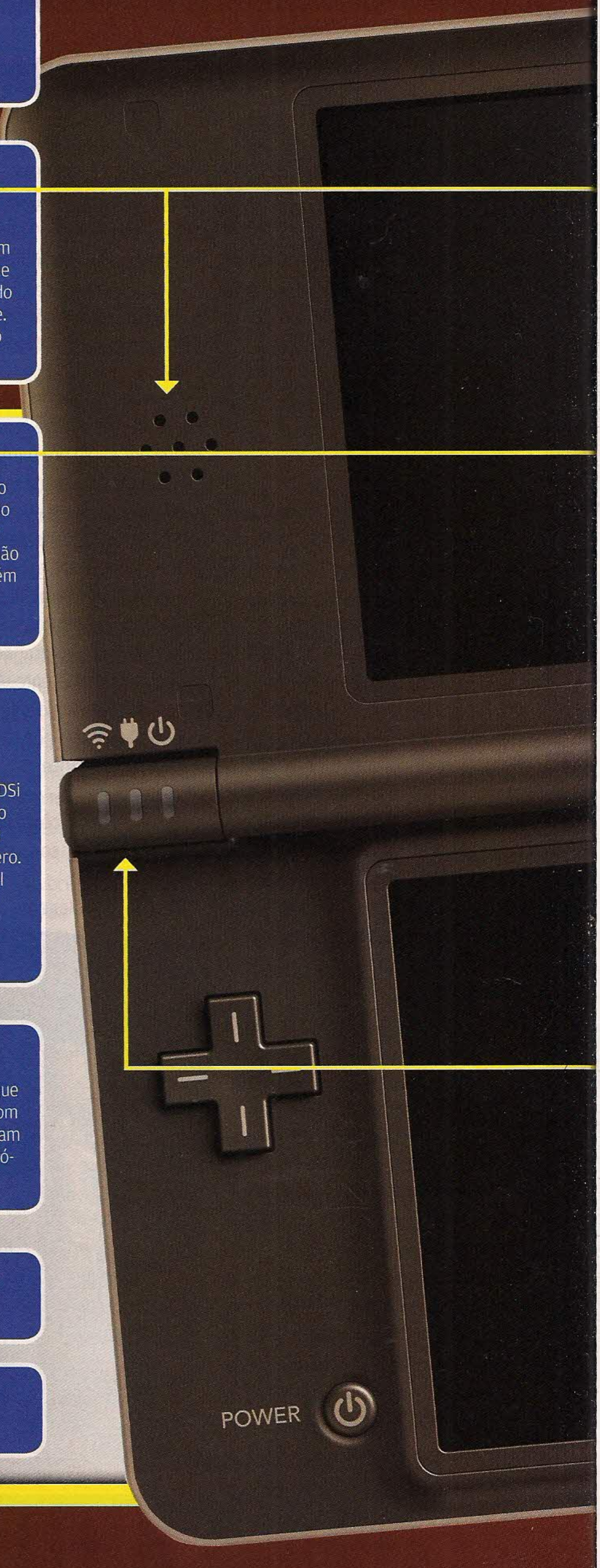
Os mesmos do DSi. Picto Chat, que permite ao jogador conversar com até outros 16 usuários que estejam próximos usando um DS; um relógio com data, hora e alarme

IDIOMAS:

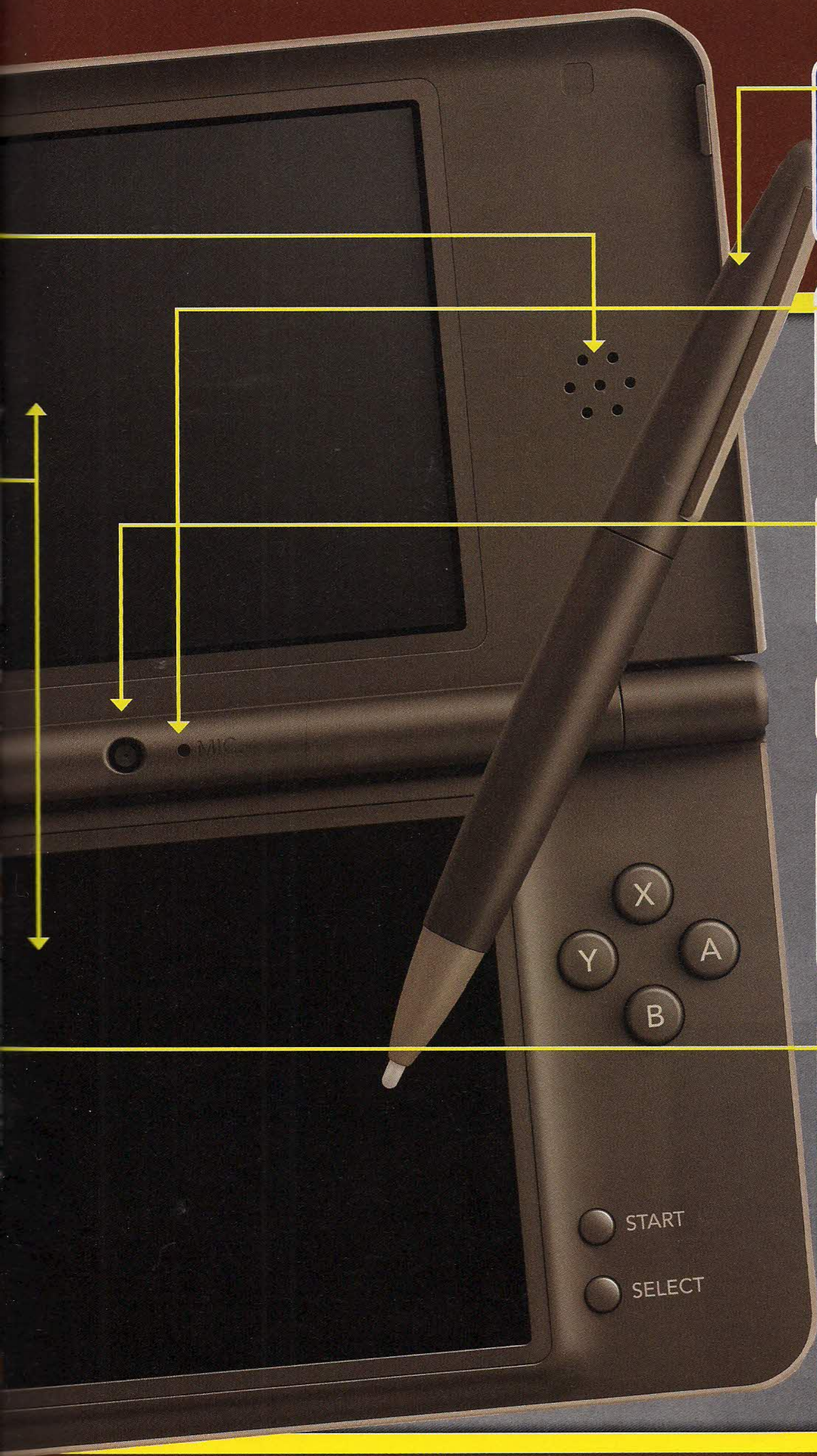
Inglês, francês e espanhol

CORES:

Bronze e vinho







STYLUS:

A tradicional fica encaixada no DSi XL e é ligeiramente maior do que a dos modelos anteriores (4 mm). Já a outra caneta fica solta, é mais confortável e lembra uma caneta esferográfica chique.

MICROFONE:

localizado no centro do aparelho da mesma maneira que no DSi, permite a captação de comandos de voz mesmo o jogador não estando na frente do aparelho.

CÂMERAS:

Iguais as do Nintendo DSi, sendo a externa com 3 megapixels e a interna com 0,3 megapixels, com resolução de 640 x 480 pixels.

PREÇO

R$ 799 (sugerido)

JOGOS:

PRÉ-INSTALADOS ESTÃO: Brain Age Express: Math, Brain Age Express: Arts & Letters e o Photo Clock. Além disso, o DSi XL recebe todos os games já lançados para a linha DS.

BATERIA:

De lítio, que precisa ser carregada por 3 horas e oferece até 17 horas de jogo dependendo do uso. Cada um dos 5 níveis de brilho influencia o tempo de duração da bateria. Confira:

1º nível:	13-17 horas
2º nível:	11-14 horas
3º nível:	9-11 horas
4º nível:	6-8 horas
5º nível:	4-5 horas







"Sobre o Nintendo DSi XL, acho muito interessante o fato de o visor ser maior, ainda que seja o mais pesado de todos - o que não muda muito. Para falar a verdade, achava o DS normal até muito pequeno, os botões muito colados um no outro. Achei muito válido poder baixar jogos direto da DSi Shop: bem prático."
—Julio "Vile" Quiezi





"Eu achei ele super anatômico, com uma boa tela e com toda certeza terei o meu. A idéia de ter programas nele também foi uma boa sacada da Nintendo."
– Edi Carlos Rodrigues

O Nintendo DSi XL é uma realidade que já chegou às lojas brasileiras e, como você viu no começo da matéria, podemos dizer que ele não é só uma versão maior do Nintendo DSi. Quando foi lançado no Japão (chamado DSi LL) em novembro, o aparelho foi apresentado aos consumidores como um videogame chique, com cores que mais lembravam um notebook ou um Palm. À primeira vista com uma Stylus, desculpe o trocadilho, estilosa e cores bem menos vibrantes, o aparelho tinha uma cara séria. A verdade é que o DSi XL foi projetado mesmo para atender aos saudosos fãs do portátil da Big N.

O aparelho em si tem as mesmas especificações dos Nintendo DSi e também a grande maioria das funções embutidas, mas seu tamanho traz em si boas vantagens. Realmente, com ele você vai se divertir muito interagindo com seus amigos, porque o jogo pode ser visto de todos os ângulos possíveis. Além disso, os gráficos ficam maiores sem distorcer a imagem e em jogos de RPG, por exemplo, os textos ficam bem visualizados na tela, o que facilita muito. Já a tela sensível ao toque, por também ser maior, permite um campo mais amplo para os comandos com a caneta Stylus. O nosso teste, feito com o game Elite Beat Agents, tornou a precisão de apertar as combinações de botões na tela com a Stylus muito mais fácil.



O QUE VEM NA CAIXA?

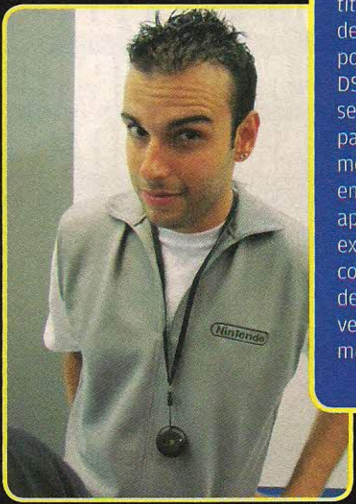
Junto com DSi XL, vem de "fábrica", duas canetas Stylus, sendo uma parecida com uma caneta esferográfica, além de 3 jogos de DSi Ware: Brain Age Express: Math, Brain Age Express: Arts & Letters e Photo Clock. Além disso, existem outros programas do DSi como o Flipnote Studio, Nintendo DSi Browser e DSi Sound. O aparelho vem em duas cores: o vinho, que parece um pouco mais sério,



"O novo DSi XL é muito bom: o tamanho das telas e suas cores deixam os jogos no DS bem mais vivos, e o melhor é que o aparelho ainda continua pequeno, além da evolução do sistema operacional que já acompanha o portátil desde o DSi. Acho que vale a pena trocar meu DS Lite por um DSi XL."
– Marcos Vinicius



"O DSi XL facilita a jogabilidade com o aumento da tela, mas sem fazer com que os jogos percam a definição de imagem. A câmera, antes de tirar a foto, aparenta ser melhor do que a foto em si, mas isso é normal. Comparado ao anterior, sem contras."
– Guillermo Peccilli



"O DSi XL é o grande lançamento da Nintendo em 2010. Não levando apenas em consideração a sua constituição física, que faz dele o portátil 'menos portátil' da geração DS, mas também por ser um hardware que, para mim, está entre os melhores da história da empresa. A Big N soube aprimorar e estender a experiência de sucesso comprovada pelos mais de 125 milhões de DS vendidos em todo o mundo."
– Caio Corraini

e o bronze, que é uma cor mais descolada. De qualquer maneira esperamos que a Nintendo aumente a gama de cores do aparelho no futuro.

A nova bateria talvez seja uma das grandes vantagens de um aparelho como esse. Quando o primeiro DS foi lançado em 2004, a bateria durava 10 horas, mas agora a bateria tem um total de 17 horas de duração: uma grande vantagem para quem curte jogar multiplayer e sabe como este modo consome energia.

O DSi XL, por ser um portátil, é internacional! Ou seja, não tem nenhuma trava de região, assim você pode usar cartuchos americanos, japoneses e até europeus. Essa mesma vantagem que se tem nos cartuchos já não existe no conteúdo comprado online, no DSi Shop, que será a loja da região onde você comprou o console.

Com o DSi XL a Nintendo não quis inovar, mas sim aumentar seu público, trazendo uma sofisticação que o DSi não tem, com um acabamento brilhante e uma caneta Stylus diferente: o videogame não foi feito para você colocar no bolso e jogar no ônibus e no metrô, mas sim em casa ou socialmente com seus amigos e família.

Na redação da **NW**, testamos diversos jogos no XL para ver como se comportavam e o resultado foi muito interessante. Jogamos New Super Mario Bros, Legend of Zelda: Spirit Tracks, Pokémon HeartGold, Puyo Puyo 15TH anniversary, Elite Beat Agents e o japonês Taiko no Tatsujin 7. Todos os jogos ficaram mais vistosos no novo portátil. A sensação ao jogar NSMB foi a de que ele ganhou mais profundidade, dado uma melhor percepção dos detalhes por causa das telas "GG". NW



"É divertido e fácil de mexer. A tela grande ajuda a enxergar melhor, principalmente para pessoas da minha faixa de idade. É um videogame que gostaria de ter."
– Nilda Peccilli


UOL FUTEBOL
PLACAR ONLINE,
NOTÍCIAS ATUALIZADAS
E TUDO SOBRE FUTEBOL.
O QUE NEM SEMPRE É BOM,
DEPENDENDO DO SEU TIME.


BORGHIERH/LOWE
UMA VANTAGEM LEVA À OUTRA.
SEJA UM ASSINANTE UOL.
0800 703 1000
www.uol.com.br/assine
UOL
O MELHOR CONTEÚDO

ALICE

PARA TODOS OS GOSTOS!



Além do filme, os jogadores podem curtir também os games para Nintendo DS e Wii – Giuliano Peccilli

Pegar um jogo para analisar é sempre uma caixinha de surpresas. Às vezes temos uma boa notícia, às vezes não. No geral somos levados a pensar que a grande maioria do que é adaptado do cinema para o mercado de games é uma grande porcaria. Afinal existem algumas pouquíssimas empresas que se preocupam em dar uma boa qualidade a seus jogos e uma delas é a Disney. É fato que o desenvolvimento de Alice in Wonderland ficou nas mãos da desconhecida Étranges Libellules, o que havia nos deixado um pouco apreensivos em relação ao resultado final dos games que saíram para Wii e DS, mas nos espantamos com o que descobrimos.

Baseado no filme de Tim Burton, a versão de Alice in Wonderland que vemos no mundo dos games é bem diferente daquela criada por Lewis Carroll nos livros. Com o toque sinistro de Burton, o País das Maravilhas virou um mundo bem mais obscuro e perverso. Mas não é só isso. A história também mudou. Alice agora tem 19 anos e por não querer se casar com Hamish, o filho do lorde Ascot, acaba seguindo um misterioso coelho branco que veste um casaco e porta um relógio de bolso. A perseguição a faz cair pelo buraco de uma árvore oca até um hall redondo com muitas portas. Em uma mesa, existe uma garrafa com um rótulo escrito BEBA-ME; seu conteúdo a faz encolher e então ela pode passar por uma passagem minúscula, onde existe um estranho mundo. Sim, boa parte dessa introdução ainda nos lembra os livros, mas isso só vai até percebermos que Alice já esteve neste mundo antes, mas perdeu a memória. Quando o visitou pela primeira vez ainda criança, Alice o chamava de País das Maravilhas (Wonderland), mas agora com 19 anos ela descobre que o lugar mágico na verdade tem outro nome, o Mundo Subterrâneo (Underland), que é uma brincadeira com as palavras em inglês que soam quase igual.

Logo no começo do game você terá a ajuda de dois personagens, o Coelho Branco e Mallymkun, o dormidongo. Cada personagem tem suas habilidades e você terá que usá-las para vencer os obstáculos. O Coelho Branco pode controlar o tempo para paralisar inimigos ou restaurar a vida de flores e outros



A NOVA ALICE tem 19 anos e acaba indo parar novamente no País das Maravilhas, que ela descobre se chamar Mundo Subterrâneo.

objetos no cenário, isso além de usar seu relógio para acertar os inimigos. Mallymkun é rápido, utiliza uma arma pequena, porém é ágil em seus ataques, sendo um excelente personagem quando o assunto tem que ser resolvido no braço. Logo no começo, você terá que proteger Alice, e descobrir o caminho certo em uma floresta que mais parece um enorme labirinto. Cada fase é distribuída por portas que abrem regiões diferentes do mundo das maravilhas. Assim, num momento estamos na floresta, em outro no deserto e até mesmo no castelo da Rainha de Copas.

UM GRUPO CHEIO DE HABILIDADE ESPECIAIS

Quanto mais você avança no jogo, mais personagens libera, e com a possibilidade de controla-los tudo vai ficando mais interessante. Certamente, um dos melhores personagens é com certeza a Lebre de Março, que tem poderes de telecinese, podendo controlar a maioria dos objetos no cenário com a sua mente.

O jogo fica ainda melhor quando surge o Chapeleiro Maluco, o que rende situações engraçadas pois sempre arranja brigas com o Gato Risonho, afinal o felino foi o primeiro a sumir logo que a Rainha Vermelha tomou conta do Mundo Subterrâneo.

A habilidade do Gato é a de ativar qualquer objeto invisível no cenário como portas secretas, paredes e baús, isso além de ser um dos melhores para lutar, por ter garras afiadas. Já a habilidade do Chapeleiro Maluco é a perspectiva: assim, em alguns momentos, você terá que ver alguns objetos em certos ângulos para identificá-los. Como um quadro pintado pela metade sobre uma casa destruída, que só pode ser reconstruído com a ajuda do personagem.

Não se esqueça que em diversos momentos você terá que combinar as forças dos seus personagens para resolver diversos puzzles que vão mesmo fazê-lo rachar a cuca.

Esse grupo para lá de especial mais se parece com os X-Men saídos de um hospício, mas calma:

OURO

Plataforma: Nintendo Wii
Produção: Disney Interactive Studios
Desenvolvimento: Étranges Libellules
Gênero: Ação e Aventura
Jogadores: 01

Gráfico: 9.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 10
Diversão: 10
Replay: 9.0
Nota Final:
9.0









A VERSÃO DE ALICE PARA O WII tem gráficos interessantes e uma jogabilidade que mistura RPG e ação.





eles não são apenas um bando de malucos, mas sim revolucionários tentando destronar a Rainha Vermelha.

O visual da versão para Wii é simplesmente deslumbrante. Com gráficos coloridos e personagens bem elaborados, a imersão na atmosfera criada por Tim Burton é total.

Quase tudo funciona como deveria com exceção do mapa falho que dificulta o retorno a fases anteriores. Como novos personagens vão surgindo durante seu progresso no jogo, você descobre que alguns itens em fases anteriores só podem ser acessados com eles. Porém, com um mapa confuso e portas que podem não dar mais acesso, é bem fácil você ficar perdido se não quiser simplesmente seguir a história.

Além disso, não existem outros modos de jogo, minigames, mas há uma maneira de curtir a aventura com até dois jogadores. Para isso, basta habilitar o segundo controle e automaticamente será possível controlar outro personagem.

O game usa e abusa dos controles do Wii e sua jogabilidade faz lembrar uma mistura de Super Mario Galaxy com Star Bits. Com o Wii Remote: B ataca sempre usando a arma do personagem, o botão + faz você chamar a Alice e o A você pula. O botão 1 é o menu do jogo, enquanto o botão 2 lhe dá acesso ao mapa. Utilizando o Nunchuk, você tem o botão Z que ativa a habilidade do personagem escolhido e C que é o de troca de personagens.

Alice in Wonderland como o nome diz: é um jogo maravilhoso. É bonito, tem boa jogabilidade, boa história e uma dificuldade que aumenta segundo o seu progresso, sendo assim voltado a todas as idades. Se você acabou de sair do cinema, e tentou agarrar os bichos no 3D, mas não conseguiu e ficou com vontade de descer o cascudo em alguns valetes de Copas, então Alice in Wonderland é mesmo uma ótima pedida para curtir no seu Wii. Certamente, melhor do que outros games baseados em filmes.

UM DESIGN BEM DIFERENTE!

Ajude Alice a salvar o reino de Underland também no DS

– Laura Buu



ENTRANDO NA TOCA DO COELHO AO ESTILO TIM BURTON

A versão para DS também segue a história do filme mostrando Alice de volta ao Mundo Subterrâneo sem se lembrar de nada de sua primeira passagem. Cabe ao Coelho Branco e, ao jogador com a Stylus, guiarem a garota e cuidarem para que a Rainha Vermelha não acabe com ela.

A versão DS de Alice parece seguir passo-a-passo a fórmula estabelecida nos cinemas sem a tentativa de inovar, mas isso não é desanimador o bastante para acabar com toda e qualquer perspectiva de diversão. Apesar dessa adaptação não contar com a participação dos atores do filme, o jogo cativa com seu design simples, estilizado e fofo. Algo que lembra um híbrido das obras de Tim Burton com o desenho As Aventuras de Billy & Mandy.

Na adaptação para o DS, a ação se divide entre proteger Alice com um dos quatro personagens jogáveis (o Coelho Branco, Absolem, o Gato Risonho ou o Chapeleiro Maluco) enquanto cruzam o cenário em busca dos itens faltantes. Acontece que o Reino de Underland corre perigo graças à tirania da Rainha Vermelha e Alice é a única garota capaz de derrotar a rainha maluca. Para conseguir isto, o jogador deve revirar o cenário em busca das peças da armadura que Alice deve vestir no combate final, bem como encontrar todos os pedaços do quebra-cabeça que se tornou o mapa do reino. O detalhe é que esta busca é interrompida constantemente pelos Soldados de Copas, serviçais da Rainha Vermelha. A missão deles é mesmo atrapalhar a vida do jogador e tentar a todo custo raptar a menina.

JOGABILIDADE X CANETA STYLUS

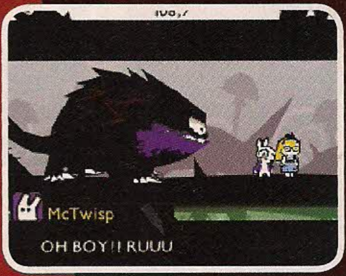
É neste ponto em que o jogo peca: os malditos movimentos repetitivos! As batalhas são constantes e se resumem a bater com a caneta por diversas vezes na telinha do DS. Os poderes especiais que cada um dos quatro personagens jogáveis possuem pouca diferença fazem: o que importa mesmo é ir para cima do inimigo tocando por diversas vezes no mesmo ponto da tela. Talvez se o pessoal do Étranges Libellules tivesse focado a ação mais nos puzzles, o resultado final do jogo seria mais agradável. Difícil evitar um suspiro de cansaço, após a oitava vez seguida em que os Soldados de Copa surgem para o embate enquanto você tenta achar a peça que falta para o quebra-cabeça.

Contrapondo os movimentos repetitivos, o game cativa por possuir uma jogabilidade simples, que é explicada logo de cara em um tutorial rápido. É durante este tutorial, também, que o jogador recebe o resumão da aventura e dali em diante pouca coisa é acrescentada ao roteiro. Não é um jogo à altura do filme de Tim Burton e, muito menos, do livro de Lewis Carroll, mas consegue distrair por algumas horinhas, principalmente se você for alguém mais paciente do que esta pessoa que vos escreve.

Com toda certeza o design é outro diferencial. Totalmente inspirado nos trabalhos de Tim Burton, alguns jogadores devem se surpreender ao notar que nada tem a ver com o do filme. Porém, isso não diminui sua qualidade. O que desaponta mesmo é a repetição dos gráficos e a carência de elementos mais elaborados. O design em si é encantador, porém mal explorado. Como devem ter notado, este review trata de um jogo muito contraditório. Para cada ponto bacana e interessante, há um detalhe que desanima na mesma proporção. Não agradará aos jogadores mais exigentes, mas deve fazer a alegria de muitos fãs e jogadores mais inocentes, por assim dizer.



O COELHO bizarro e fofinho







Plataforma: Nintendo DS
Produção: Disney Interactive Studios
Desenvolvimento: ELB
Gênero: Aventura
Jogadores: 01

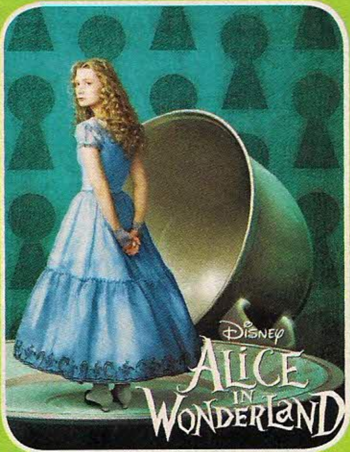
Gráfico: 7.5
Som: 7.5
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 4.0
Nota Final:
7.0

SEMELHANÇAS COM O FILME

Atenção: se você gosta de surpresas no cinema evite jogar antes de assistir ao filme! O enredo é o mesmo e o diferencial fica por conta do visual.

GUIA DE PERSONAGENS

ALICE
Alice aqui não é mais uma menininha, tem 19 anos, terá que se casar com um cara que não gosta e vive em uma Londres vitoriana e asfixiante. Seguir um coelho branco com um relógio até sua toca, e cair num mundo subterrâneo não parece ruim quando se tem uma vida assim.



GATO RISONHO, GATO DE CHESIRE
O Gato Risonho é um felino malhado que adora fazer mistério. Ele ajuda Alice a encontrar o Chapeleiro Maluco que não confia nele nem um pouco.



IRACEBETH, A RAINHA VERMELHA
É a grande vilã de Alice no País das Maravilhas. Pequena e com um cabeção, ela é conhecida pelos enormes berros. Não é novidade que ela gosta de ver cabeças rolarem na guilhotina, e o maior desejo dela é ver a cabeça da Alice rolar.



MIRANA, A RAINHA BRANCA
É a irmã mais nova da Rainha Vermelha. Ela parece gentil e doce, mas na verdade tudo isso não passa de um disfarce, já que é tão maligna quanto sua irmã.



MALLYMKUN, O DORMIDONGO
É um rato "cabra macho". Pode ser pequeno, mas é um dos melhores guerreiros do Mundo Subterrâneo. É leal ao Chapeleiro Maluco, podendo arriscar sua vida para ajudá-lo.

LEBRE DE MARÇO
É um dos únicos habitantes do Mundo Subterrâneo, que conseguiu fugir das garras da Rainha Vermelha. Sempre participa das festas de chá do Chapeleiro Maluco. Como qualquer habitante desse mundo, ele é paranóico e ansioso, tanto que sempre está tacando bules de chá, entre outras coisas.

CHAPELEIRO MALUCO
Na versão de Tim Burton, não é nem baixinho e nem tem cabelo grisalho. Trazendo seu bom humor em suas roupas, ele esperava o retorno de Alice, sua única melhor amiga. O Chapeleiro Maluco ganhou o "Maluco" em seu nome quando era chapeleiro da Rainha Branca e foi envenenado.



ABSOLEM, A LAGARTA
É uma lagarta azul que vive em cima de um cogumelo. Não é uma visão muito bonita, porém a lagarta sabe das coisas, e é ela é a única que pode responder se Alice é a garota que visitou aquele mundo quando era pequena. Ela guarda um documento antigo do Mundo Subterrâneo, que conta o passado, presente e futuro.

COELHO BRANCO
Ele é o "culpado" por levar Alice de volta ao Mundo Subterrâneo. Sempre com pressa, ele tem uma energia tensa, sempre correndo contra o tempo para lá e para cá.







CRIANDO UM JOGO BASEADO EM FILME



Melhor do que falar sobre o game é saber como ele foi produzido. Por isso a Disney nos cedeu esta entrevista exclusiva com Edith Protiere, produtora do estúdio Étranges Libellules.

NW: Você pode nos dizer como Tim Burton tem ajudado na criação destes games?

Edith Protiere: Nós tivemos inúmeros encontros cara a cara com o Tim desde os primeiros conceitos até a versão alfa jogável do game. Nós também trabalhamos remotamente para saber suas opiniões e aprovar ideias entre esses encontros.

Que tipo de ideia ele propôs para o game?

Variou durante o desenvolvimento. No começo discutimos os conceitos e tentamos entender sua visão de Alice: não apenas o visual do filme, mas também o que o motivou a pegar a história de Alice no País das Maravilhas e também quais eram os ambientes mais importantes de Alice que ele estava tentando criar. Isso nos ajudou a decidir o design principal e definir a direção dos títulos. E também contribuiu para entendermos o quanto de liberdade tínhamos para desenvolver conceitos e mecânicas além do que existia no filme.

Como essa troca de informações ajudou nessa empreitada?

Fez uma grande diferença especialmente no começo. Dividir conceitos iniciais nos ajudou muito mais com ideias para o jogo do que esperar cenas prontas do filme. Com a versão para Wii, usamos alguns trabalhos iniciais para decidir a dimensão e o alcance das fases antes de seguir o que o time da produção cinematográfica estava fazendo para criar algo similar. No DS algumas dessas informações que não foram usadas no filme nos ajudaram a encontrar uma direção de arte alternativa.

Você trabalhou com algum ator do filme no game?

Na versão para o Wii nós trabalhamos com os atores: Michael Sheen (Coelho Branco), Mia Wasikowska (Alice), Crispin Glover (Stayne), Stephen Fry (Gato Risonho) e Barbara Windsor (Dormidongo). Eles fizeram a dublagem dos personagens e isso foi uma grande oportunidade de pegar alguns detalhes de seus personagens para o game.

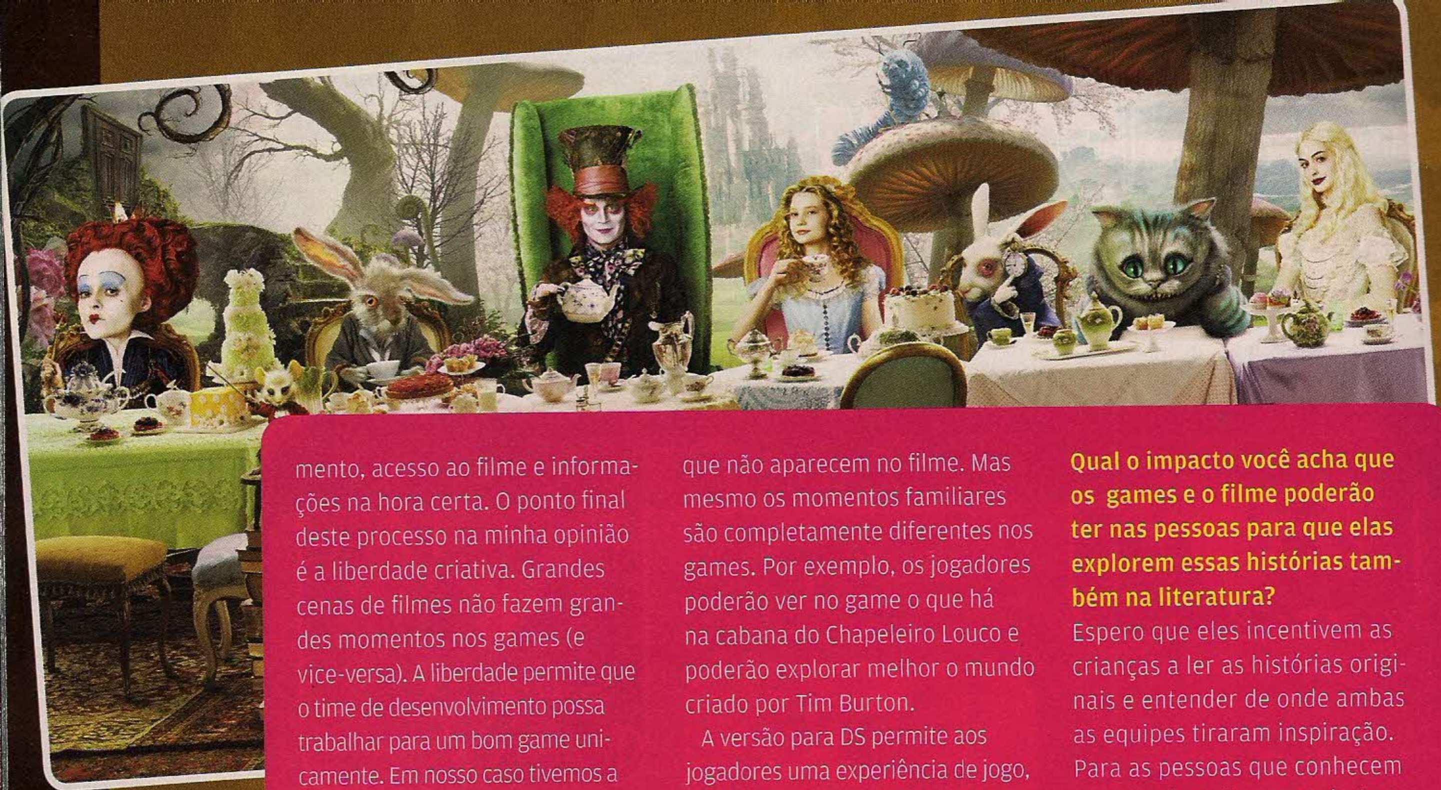
No passado muitos games baseados em filmes falharam em entregar um jogo de qualidade. Você pode nos dizer como o estúdio fez para mudar isso e tentar produzir uma jogabilidade sólida?

Eu acho que começa com um desenvolvimento específico para plataformas específicas. Nós começamos este processo cedo com Alice, procurando desenvolver as mecânicas fundamentas para a versão de Wii em torno de seus controles de movimento. E no DS nós procuramos integrar todas as funções que esta plataforma possuía como a tela de toque, o microfone e até a câmera do DSi.

Além disso, requer que estes títulos tenham a quantidade apropriada de tempo de desenvolvi-







mento, acesso ao filme e informações na hora certa. O ponto final deste processo na minha opinião é a liberdade criativa. Grandes cenas de filmes não fazem grandes momentos nos games (e vice-versa). A liberdade permite que o time de desenvolvimento possa trabalhar para um bom game unicamente. Em nosso caso tivemos a força de um filme incrível para nos ajudar mostrando a direção e a escolha das cenas que seriam traduzidas em grandes momentos do jogo. Neste sentido, o filme é um grande benefício, mas isto tem que ser criado em jogo sólido desde o começo.

Você pode nos dizer como o jogo permitirá aos fãs do filme explorarem o mundo mais profundamente?

Enquanto tocamos todos os momentos-chave do filme, a liberdade que tivemos com o desenvolvimento permitirá aos fãs uma experiência totalmente nova, com momentos e situações que não aparecem no filme. Mas mesmo os momentos familiares são completamente diferentes nos games. Por exemplo, os jogadores poderão ver no game o que há na cabana do Chapeleiro Louco e poderão explorar melhor o mundo criado por Tim Burton.

A versão para DS permite aos jogadores uma experiência de jogo, história e estilo visual que vai ser familiar aos fãs do filme, mas ao mesmo tempo é diferente do que irão experimentar na versão de Wii e da cinematográfica.

Quais jogos anteriores influenciaram e inspiraram o seu time?

Nós usamos diversos títulos como referência. Especialmente no DS, tiramos inspiração de outros títulos com visuais notáveis como Loco Roco, Patapon, Line Runner e até Mirrors Edge. No Wii fomos mais numa linha de jogos como The Legend of Zelda, LEGO e Ico.

Você pode nos falar sobre a pesquisa que fez nos livros de Alice?

Nós usamos como referência todos os livros originais e também pesquisamos todos os trabalhos de arte que foram feitos sobre o assunto ao longo dos anos. Jogadores muito observadores poderão notar algumas imagens bem conhecidas dentro da Cabana do Chapeleiro Maluco, por exemplo.

Para respeitar a história original, nós tivemos muito material e inspiração da equipe do filme.

Qual o impacto você acha que os games e o filme poderão ter nas pessoas para que elas explorem essas histórias também na literatura?

Espero que eles incentivem as crianças a ler as histórias originais e entender de onde ambas as equipes tiraram inspiração. Para as pessoas que conhecem pouco sobre Alice no País das Maravilhas, os livros originais e as imagens são uma ótima maneira de continuar a explorar o material. Esperávamos que uma coisa semelhante acontecesse em outro título que nós desenvolvemos.

Como ser mãe influencia nos games que você produz? Qual é a dica que você deixa para os pais que querem permitir que seus filhos joguem, mas também tenham outras atividades?

Como mãe penso no que faz as crianças jogarem nossos games. Acho que o principal para os pais é investir tempo para tentar entender o que seus filhos estão jogando e se o que jogam é adequado para eles. Eu acho que o jogo pode estar ao lado de outras atividades como leitura, esportes e até arte para criar um bom equilíbrio para as crianças. Há alguns excelentes jogos, que podem desafiá-las de forma correta, ao mesmo tempo em que são uma experiência divertida. NW



MALLYMKUN é corajoso!



NINTENDO DS™

Nintendo®

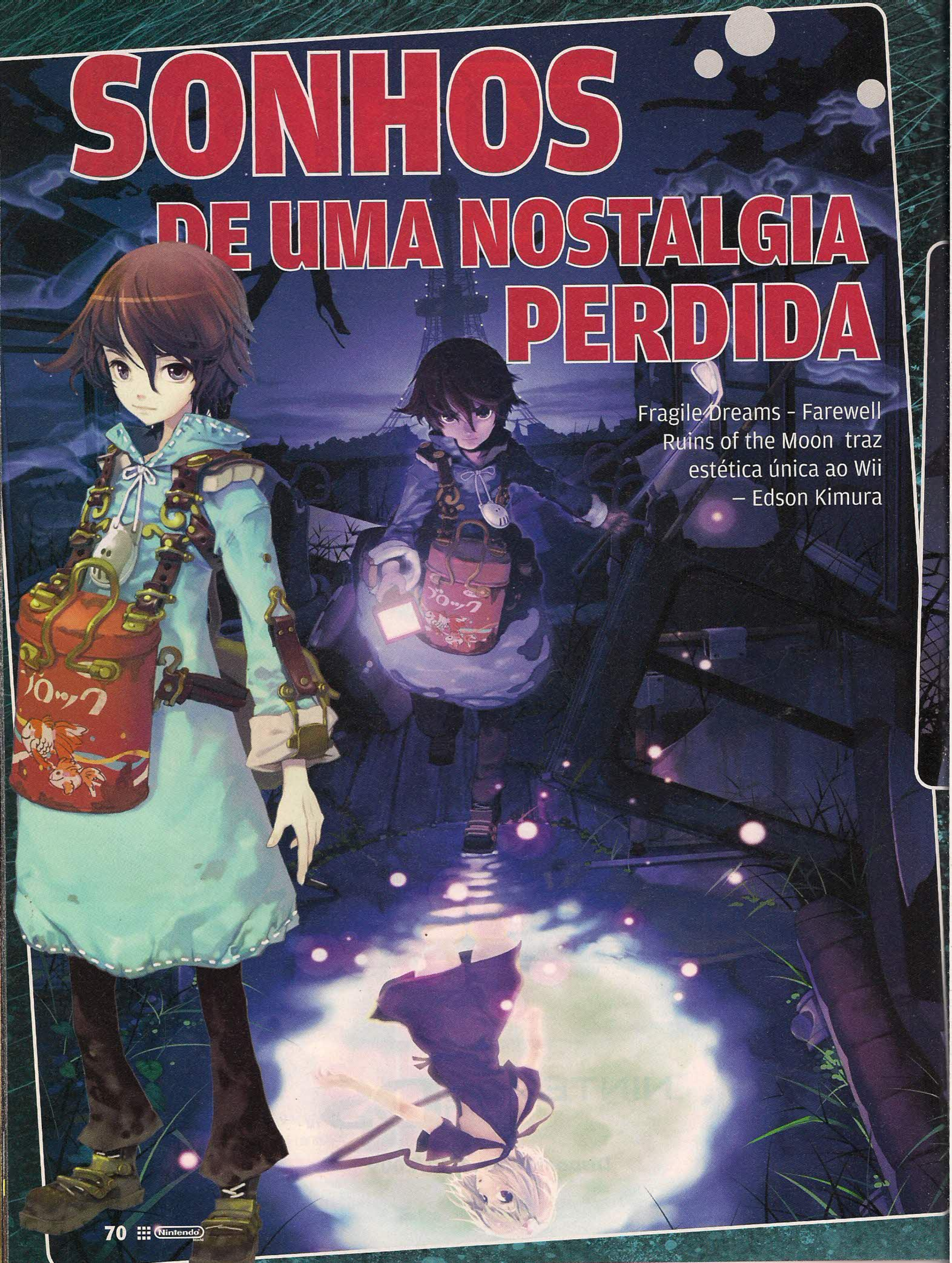
Disponível em 7/12/2009

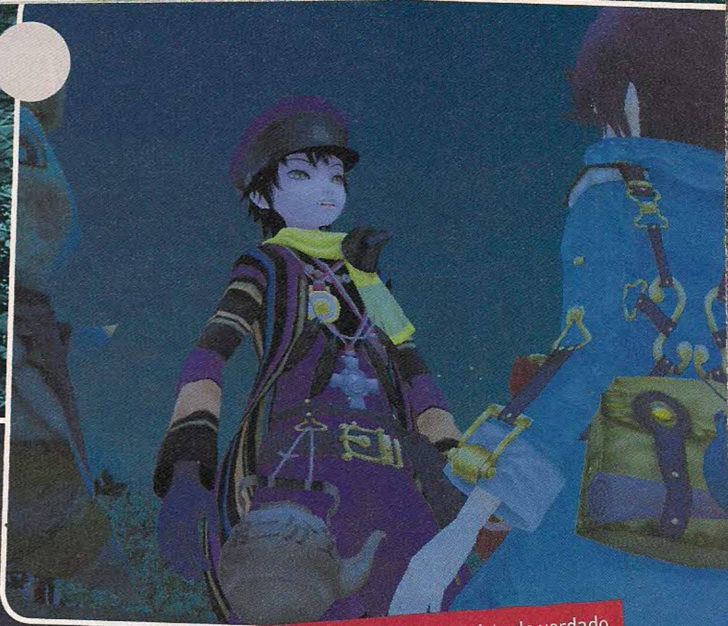
www.Zelda.com/spirittracks

© 2009 Nintendo. The Legend of Zelda e Nintendo são marcas registradas da Nintendo.

SONHOS DE UMA NOSTALGIA PERDIDA

Fragile Dreams - Farewell Ruins of the Moon traz estética única ao Wii – Edson Kimura





SETO encontra Crow, mas descobre que ele não existe de verdade



Em obras de ficção, o típico cenário pós-apocalíptico é retratado como um ambiente anárquico e violento, onde a luta do homem pela sobrevivência é pontuada por conflitos frequentes e a lei do mais forte impera. É o exemplo primário de distopia e com mais probabilidade de realmente acontecer, mas então agora tente imaginar um tipo diferente de apocalipse. Um desastre onde toda a população sumiu durante uma noite e a natureza continuou o seu ciclo, lentamente apagando seus vestígios, criando assim um cenário melancólico e triste. Imagine um mundo em que a maior dificuldade não é a simples sobrevivência, mas sim superar a solidão quando aparentemente você é o único humano restante. É nesse local abandonado que a produtora Tri-Crescendo nos apresenta a história de Fragile Dreams - Farewell Ruins of the Moon, onde um garoto de 15 anos, chamado Seto, embarca em uma jornada desesperada atrás de provas para desmentir o seu maior medo, o de que talvez ele esteja realmente sozinho neste vasto planeta.

Seto não é originalmente o único sobrevivente do fim do mundo. Durante toda a sua vida, ele viveu em um observatório abandonado junto com um senhor de idade que o acolheu, mas nunca disse a ele o que realmente aconteceu com o resto do planeta. Mas um dia este velho sem nome morre, deixando Seto com uma carta que o aconselha a seguir para uma torre vermelha visível ao leste (a Torre de Tóquio, cópia japonesa da

PRATA

Plataforma: Nintendo Wii
Produção: Bandai Namco
Desenvolvimento: Tri-Crescendo
Gênero: Aventura
Jogadores: 01

Gráfico: 9.5
Som: 9.0
Jogabilidade: 6
Diversão: 7.0
Replay: 5.0
Nota Final:
7.5



A LUZ ALVA do luar ilumina um mundo vazio



francesa Eifell). Assim, resignado, o rapaz parte para sempre do lugar que ele chamou de lar à procura de respostas e principalmente de sobreviventes.

Fragile Dreams é um jogo de ação com foco em exploração e um sistema de níveis como em RPG's.

Para ajudar nesta exploração, Seto tem uma lanterna que é controlada com o Wii Remote que, combinados com os fantásticos gráficos e direção de arte, propicia os momentos mais interessantes do jogo. Durante a jornada, você vai explorar diversos locais como estações de trem abandonadas e um hotel desativado. E tudo praticamente vazio, escuro e impressionantemente bem-feito. Aqui e ali, ao focar o feixe de luz em um canto insuspeito, encontramos escrituras de sobreviventes, as suas palavras desesperadas, rabiscos inocentes feitos por crianças e também objetos que estão carregados com as últimas memórias remanescentes de seus donos. As narrativas incrivelmente bem realizadas contribuem para criar uma atmosfera de tristeza e solidão.

Algumas destas lembranças são engraçadas, outras misteriosas e pungentes, mas todas têm invariavelmente um sentimento de resignação e perda, pois em todas as histórias as pessoas tinham plena consciência de que o desastre que tomaria suas vidas estava próximo e irremediável. Algumas memórias estão ligadas entre si formando uma história maior, e não é exagero dizer que esses textos são alguns dos melhores exemplos de literatura já implementadas em um videogame.

Tudo isso é pontuado por uma trilha sonora minimalista, mas efetiva. Na maior parte do tempo os únicos sons, além dos passos de Seto, são ruídos da natureza, insetos, gatos ou mesmo o vento, e apenas partes mais importantes do jogo são embaladas por música, que são belíssimas composições de piano, que realçam fantasticamente a atmosfera. A trilha sonora inteira é brilhante e tem músicas tão memoráveis que ficarão muito tempo em sua cabeça.





NEM TUDO SÃO FLORES NO MUNDO VAZIO

Infelizmente, certos aspectos do jogo não são tão merecedores de elogios. Para enfrentar os diversos inimigos, tais como espíritos malevolentes e a vida animal selvagem, Seto pode equipar diferentes armas, como espadas de bambu, machados e arcos. O combate não é complicado, mas é dificultado pela câmera que é muito lenta e sem uma boa resposta por ser dependente da lanterna, que por sua vez está ligada ao movimento do Wii Remote. Para agravar, não há nenhuma maneira de realizar um "lock-on" (mira) nos inimigos, e os ambientes, na maioria corredores apertados, por vezes propiciam situações frustrantes em que inimigos atacam por todos os lados e você não tem como se virar para responder rapidamente.

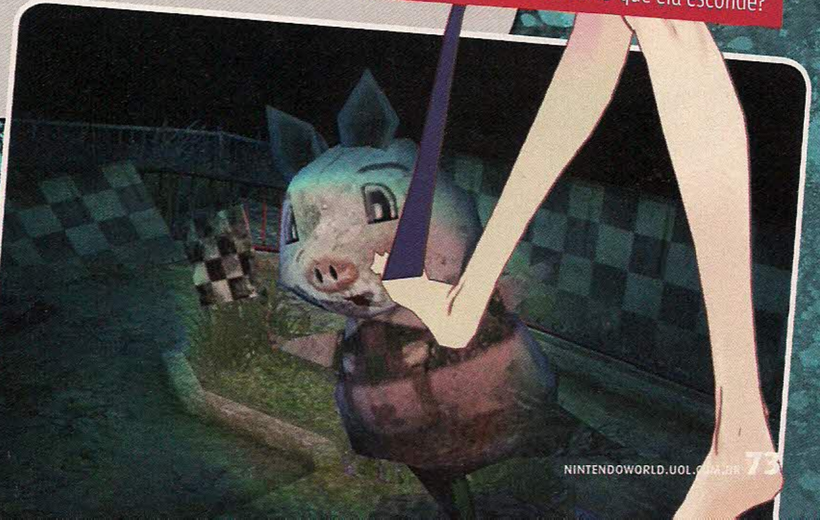
Outro fator irritante é o gerenciamento de itens. Seto pode acumular infinitos itens em uma mala, mas os objetos que você pode equipar e usar durante o jogo têm que ser alocados na maleta de mão do personagem, que tem um espaço limitado. Esse gerenciamento só pode ser realizado em fogueiras, que também servem como save points, tornando tudo um processo lento. Para piorar, os itens que você acha durante a exploração não são imediatamente identificados, e precisam ser levados para o seu acampamento para serem descobertos. Isso resulta em muitas idas e vindas para uma mesma fogueira, o que além de ser um design de jogo falho e antiquado, é um impedimento para o melhor aspecto do jogo, que é a exploração.

Fragile Dreams é um jogo que se situa em dois extremos. Por um lado temos uma apresentação audiovisual incrível, com uma direção de arte sem paralelos, mas por outro temos mecânicas frustrantes e antiquadas. É difícil julgar algo com elementos tão heterogêneos, mas a questão pode ser simplificada ao perguntar o que cada um espera de um jogo. Se você quer simplesmente testar as suas habilidades, este não é o título ideal, mas se você quer experimentar uma história profunda e tocante, então você tem definitivamente que jogar Fragile Dreams. Com certeza você irá se emocionar de uma maneira que jamais fez em qualquer outro game do gênero.



QUAL SERÁ O MISTÉRIO que ela esconde?





DESVENDANDO A SOLIDÃO DE FRAGILE

A experiência de Fragile Dreams é tão interessante e inovadora que fomos atrás de Kentaro Kawashima e Keiko Harada, o produtor e a diretora de arte do game, para que nos contassem um pouco sobre sua criação.
— Edson Kimura e Natalie Seki



KEIKO HARADA
Diretora de arte

NW: Vocês podem nos contar um pouco sobre vocês e como se envolveram com Fragile Dreams?

Kentaro Kawashima: Faço parte da Namco desde antes de se tornar Bandai Namco, e trabalhei principalmente com conceito de jogos para consoles caseiros. Depois de trabalhar com games de futebol e beisebol, eu me envolvi com alguns RPG's, como diretor e produtor de Seven: Molmorth no Kihetai e Venus & Braves: The Witch and the Goddess and the Prophecy of Destruction.

Keiko Harada: Eu estava envolvida principalmente com Seven, Venus & Braves e Ace Combat 5 e Zero. Quanto a Fragile Dreams, o Sr. Kawashima me convidou a fazer parte da equipe, e assim eu entrei para o projeto.

Qual é o significado do subtítulo Farewell Ruins of the Moon (Adeus Ruínas da Lua)?

KW: Nós tínhamos por volta de 200 títulos para escolher e estávamos procurando por um que explicasse o jogo em apenas uma frase, bem como por uma palavra-chave que descrevesse do modo mais simples possível a atmosfera do game. "Farewell Ruins of the Moon" descreve os sentimentos de Seto no final da história, quando ele supera seus sentimentos de solidão e alcança o calor de outro ser humano.

A história pós-apocalíptica do jogo e os sentimentos que ele procura transmitir parecem baseados no conceito Mono No Aware* da literatura japonesa. Isso está correto?

KW: Há uma frase de um escritor japonês que diz "Todas as coisas passam". Eu realmente gosto dessa frase, e às vezes a sinto profundamente no meu dia-a-dia. Como todas as coisas passam, isto faz com que cada momento ou cada sentimento seja o mais precioso. Eu criei este jogo com o pensamento de experimentar todos aqueles belos momentos da vida que nunca vão se repetir, e que apenas podemos olhar para trás para revê-los.

*o termo em japonês traduzido significa "piedade das coisas", mas é melhor entendido como a "consciência do efêmero". Mono no Aware é a sensibilidade do ser humano frente às nuances da transformação das coisas. Cada mudança gera um sentimento de fragilidade e de impermanência, ao mesmo tempo em que traz melancolia. Porque toda a mudança é triste a princípio, certo? O termo foi cunhado e usado amplamente na literatura japonesa.

O CD com a trilha sonora que vinha na pré-venda americana tinha apenas 10 músicas no total. A trilha sonora é assim mesmo?

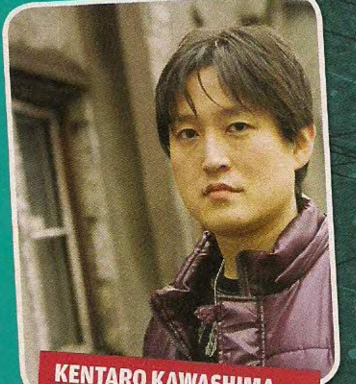
KW: Na verdade, a trilha sonora completa está sendo vendida no Japão e tem mais músicas que foram usadas no jogo. Elas estão disponíveis na iTunes Music Store.

No jogo, há vários detalhes incomuns, como corredores e dutos longos e vazios. Por que estes elementos estão presentes?

KW: Quando você é uma criança perdida numa floresta, o caminho parece estreito, escuro, assustador e muito longo. Neste jogo, eu quis descrever estes sentimentos não a partir do tempo real ou da distância, mas sim do ponto de vista da memória (do personagem).

A atmosfera de Fragile Dreams é um de seus pontos mais fortes. Para criar um mundo tão bonito e ao mesmo tempo assustador, quais elementos foram os mais importantes? Houve alguma dificuldade nesse processo?

"Acho que a sensação de olhar para uma lua branca e fria e sentir-se só ou feliz ao olhar para a luz do sol através das folhas em uma manhã fria de inverno é algo universal"
—Kentaro Kawashima



KENTARO KAWASHIMA
Produtor

KH: O universo de Fragile Dreams é uma visão de mundo baseada na memória de Seto. Há lugares que não são tão claros, outros nos quais as cores parecem mais chamativas do que a realidade dependendo dos sentimentos dele, e ainda existem lugares cuja paisagem é exagerada. Eu tentei me concentrar em um mundo mais "memorável" do que "realista". A parte mais difícil foi definir a proporção de descrição realista em um cenário fantasioso. Também precisei considerar o tempo da nossa equipe de desenvolvimento e os limites da memória enquanto criava o mundo.

A flor de lótus e a garota, Ren, estão intrinsicamente conectadas nas imagens do jogo. Você pode explicar o simbolismo por trás disso? Quais foram as inspirações para o design dela?

KH: Minha compreensão sobre Ren era a de uma personagem que representasse vida, confiança, calor e empatia. Com essas palavras-chaves, criei o design de uma personagem que se destaca entre as ruínas iluminadas pelo luar. Eu peguei a inspiração para suas roupas em vestimentas usadas por médicos para fazer cirurgias.

Do mesmo modo, pode nos contar as inspirações para o design de Seto?

KH: Meu objetivo era desenhar um protagonista que ficasse bem com um cabelo naturalmente cacheado. Para suas roupas e itens, eu me inspirei em artigos militares e produtos japoneses da década de 1960.

A lua é um elemento onipresente durante todo o jogo. Por que ela é uma parte tão importante do design visual?

KH: Uma vez que a lua foi mencionada no título e é frequente também no cenário, ela inevitavelmente aparece muito no jogo. A lua representa os sentimentos de Seto a cada momento (o tamanho e o formato da estrela mudam de modo irreal) e servem como parte essencial da história. É também uma entidade importante que ilumina o mundo dos mortos com sua tranquila luz azul.

Podem nos contar sobre a mensagem que querem passar com Fragile Dreams? O que vocês querem que as pessoas sintam ao jogar o game?

KW: Não é nada tão dramático como uma "mensagem", mas acho que fui capaz de colocar todas as minhas esperanças sobre o que as pessoas podem sentir dentro do game, e elas podem jogar e experimentar isso. Se os jogadores que terminarem o game se tornarem um pouco mais gentis com as pessoas ao seu redor, eu certamente ficaria muito feliz.

KH: Acho que o sentimento que o jogador tiver após jogar é a mensagem. Além disso (acho que pode ser difícil durante o jogo), eu ficarei muito feliz se os jogadores puderem vagar livremente pelo jogo sem qualquer outro objetivo, além de prestar atenção no mundo a sua volta.

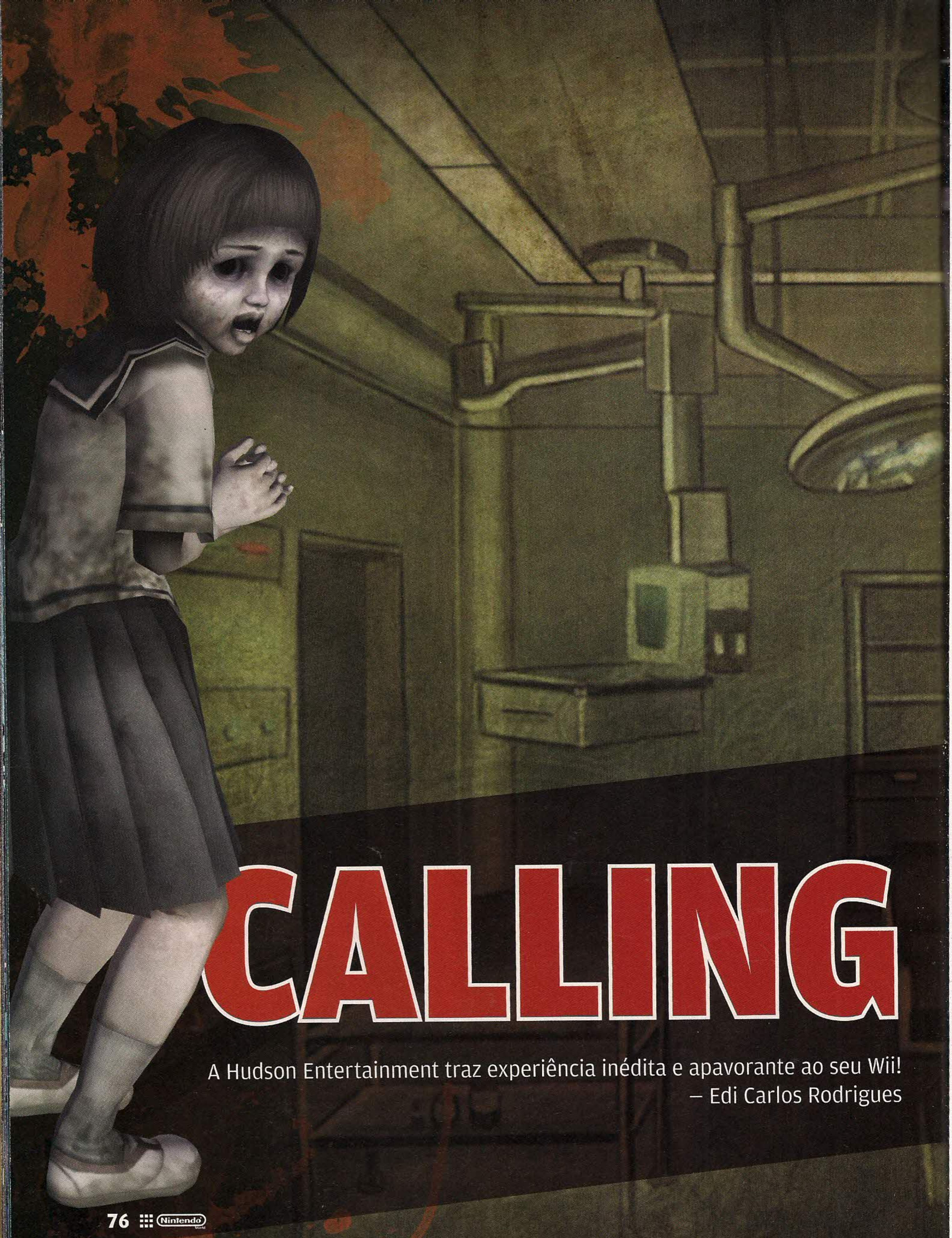
Vocês acham que os sentimentos que procuram provocar no game alcançarão qualquer pessoa, independente de sua nacionalidade ou cultura?

KW: Acho que a sensação de olhar para uma lua branca e fria e sentir-se só ou feliz ao olhar para a luz do sol através das folhas em uma manhã fria de inverno é algo universal.

KH: Talvez nem todos vão "sentir" tudo o que está descrito, mas acredito que os jogadores possam entender o sentimento de "querer estar com alguém" ou de "gratidão por outras pessoas existirem" que está implícito em todo o jogo. NW



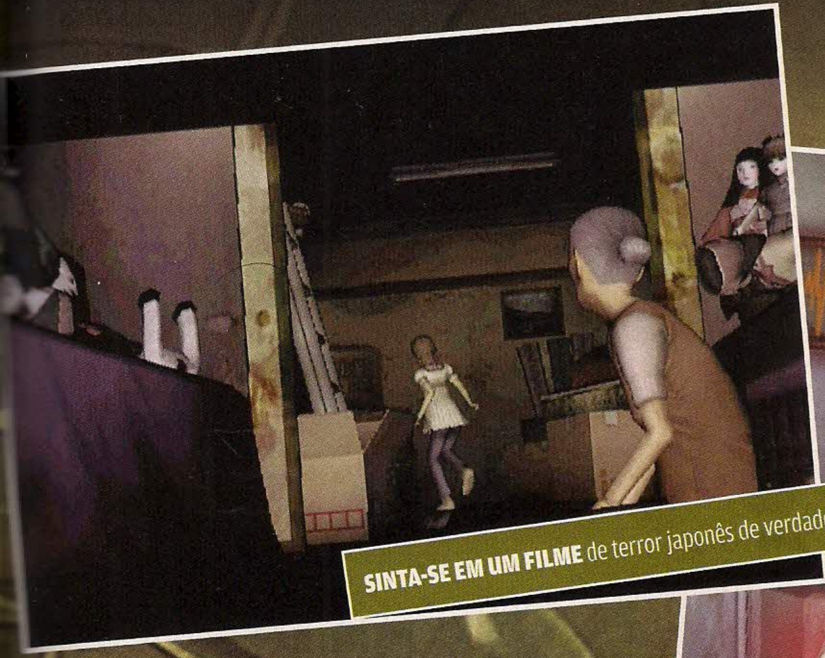
SETO E REN formam o casal melancólico de Fragile



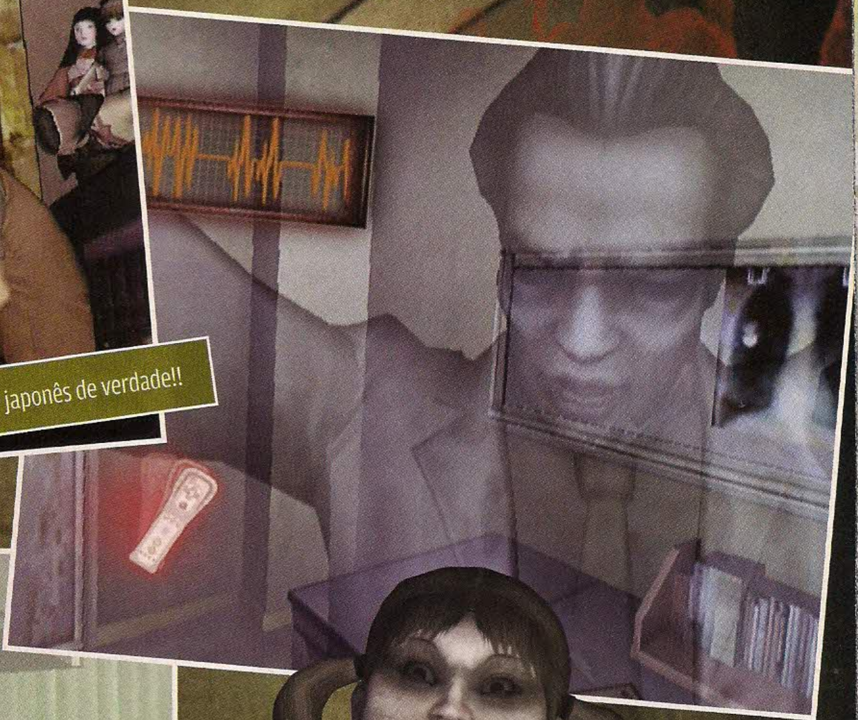
CALLING

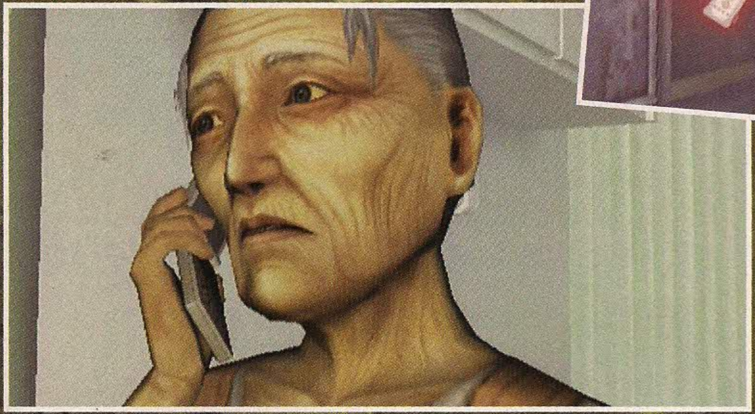
A Hudson Entertainment traz experiência inédita e apavorante ao seu Wii!

– Edi Carlos Rodrigues



SINTA-SE EM UM FILME de terror japonês de verdade!!





Benvindo ao mundo de Calling! Lugar aterrorizante onde aqueles que visitam o site Black Page têm sua sanidade roubada e são transportados para a fronteira entre a vida e a morte. A premissa pode até parecer bobinha, mas o novo game da Hudson Entertainment não tem nada de bobo. Calling busca inspiração nos tradicionais games de terror, mas agrega também o melhor dos filmes do gênero j-horror, que foram desenvolvidos por mestres como Hideo Nakata (de **O Grito**) e Koji Suzuki (de **O Chamado**).

"ACHO QUE EU VEJO PESSOAS MORTAS!"

Estamos no Japão moderno e, como em qualquer outro lugar do planeta, a internet é uma realidade e não existe uma pessoa que não esteja conectada.

Com isso as lendas urbanas ganham força e invadem o mundo virtual. O site Black Page é a bola da vez. Um website bizarro com espaço para apenas um estranho contador de visitas, que segundo o dito popular é, na verdade, seu número de vitimas.

Isso mesmo, vítimas. Todos aqueles que têm contato com



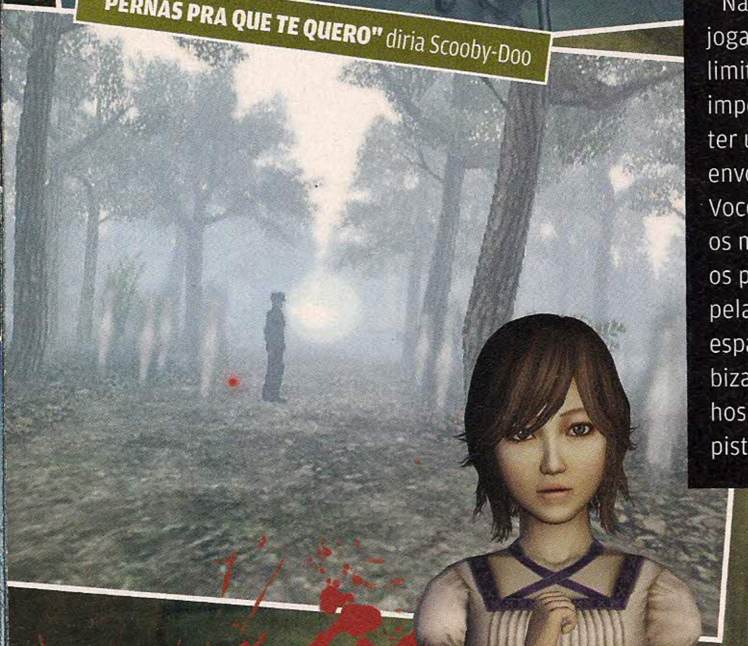
PRATA

Plataforma: Nintendo Wii
Produção: Hudson Soft
Desenvolvimento: Hudson Entertainment
Gênero: Survival Horror
Jogadores: 1

Gráfico: 7.5
Som: 8.5
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 5.0
Nota Final:
8.0

REGIME NÃO É O MAIOR dos seus problemas, mesmo!





"PERNAS PRA QUE TE QUERO" diria Scooby-Doo

o site sofrem alucinações e são transportados para um mundo entre a vida e a morte.

Durante o jogo somos apresentados a quatro personagens: Rin, Shin, Makoto e Chiyo. Todos eles chegam ao estranho mundo por motivos diferentes, mas têm apenas um desejo: sair de lá o mais rápido possível.

Na trama, o psicológico dos jogadores será testado ao limite o tempo todo. É quase impossível jogar Calling e não ter um único susto. O roteiro é envolvente e prende o jogador. Você vai mesmo querer saber os motivos que arrastaram os personagens que seguirão pelas memórias dos espectros espalhados por este ambiente bizarro com casas, escolas e hospitais, todos eles seguindo pistas deixadas pelos próprios fantasmas, que muitas vezes aparecem para ajudar. Além de levar um monte de sustos, Calling exigirá do jogador muita observação, pesquisa e agilidade na resolução de puzzles. Seguindo uma tendência forte, o game traz o áudio japonês e inglês com legendas nestes idiomas.

ALÔ! É VOCÊ, FANTASMA ASSUSTADOR?

À primeira vista você certamente dirá que Calling não tem gráficos incríveis, mas combinado com o som, toda a composição do visual torna-se sombria, deslocada e assustadora. Por isso depois de jogá-lo por mais de 2 horas vai ser bem difícil pensar no game sem a direção de arte que foi usada. O resultado final é excelente.

GALERIA DE PERSONAGENS



RIN KAGURA
Rin conheceu uma garota pelo chat na internet e marcaram um encontro. Infelizmente, no caminho ela sofreu um acidente e não pôde comparecer. Após deixar o hospital, sua amiga desapareceu. Ela ouviu rumores sobre Black Page e achou que o site poderia lhe dar alguma pista do paradeiro de sua amiga.



SHIN SUZUTANI
O típico "otaku" adora colecionar Action Figures e outras bugigangas do universo dos desenhos animados japoneses. Fica sabendo da Black Page através de um artigo de uma revista e resolve acessar o site.

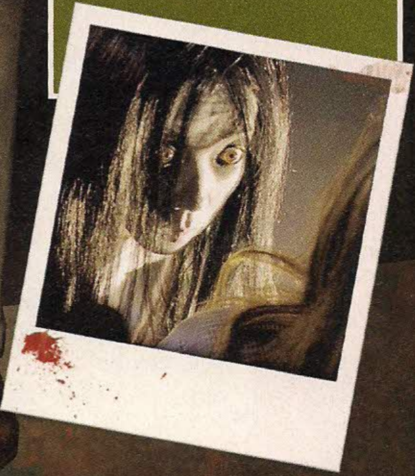
Os personagens têm um ar mórbido, mas ao mesmo tempo são divertidos e combinam com esse novo gênero de game cujo foco dos produtores foi mesmo o de construir uma nova experiência em terror.

A jogabilidade é simples, mas contagiante. Você tem um visual em primeira pessoa com comandos básicos seguindo o estilo "aponte e clique". O único problema desse tipo de jogabilidade é que às vezes o pointer fica cego, principalmente nas horas de maior suspense, quando você coloca o controle para fora da tela e precisa centralizá-lo novamente. Mesmo assim, o Wii Remote ganha uma função interessante que é a de transformar-se em um celular, no qual você pode gravar a voz dos fantasmas, tirar fotos e, até quem diria, teleportar-se misteriosamente de um lugar a outro. Quando recebemos uma ligação e colocamos a caixinha de som do controle no ouvido, sempre sai algum som assustador que dá um toque especial ao jogo.

A Hudson tem a fama de ser a empresa com games fora do comum e Calling não é exceção! É simples, inovador e convida o jogador a testar sua inteligência, seus sentimentos e sensações, trazendo para os games os mesmos elementos que fizeram os filmes de suspense japoneses tão famosos. Quer uma sugestão? Se você não for fraco do coração, apague a luz da sala antes de ligar o Wii. NW

O QUE É O J-HORROR OU TERROR JAPONÊS?

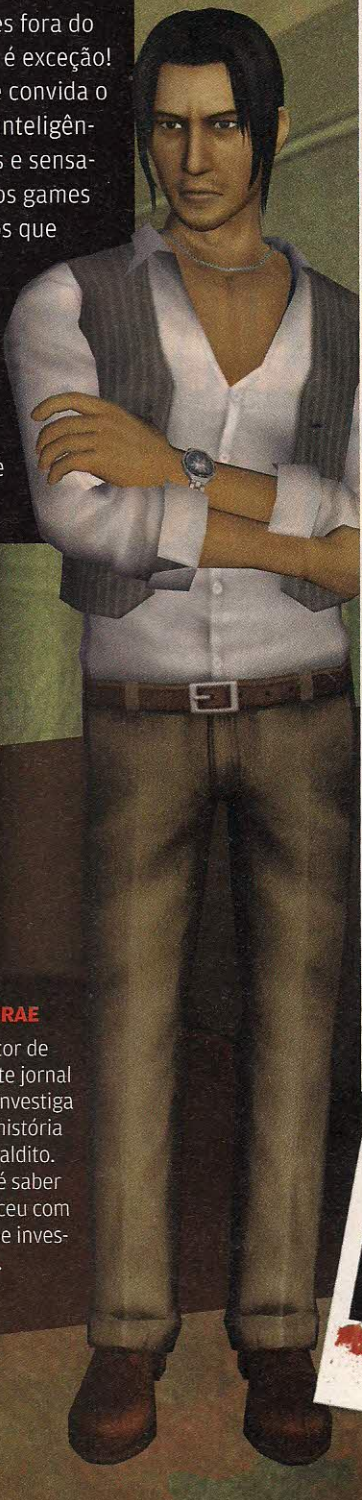
No começo do século 21, a fórmula ocidental dos filmes de terror andava desgastada. As pessoas não sentiam mais tanto medo quando Jason picotava alguma de suas vítimas em **Sexta Feira 13**. Mas em 2002, Gore Verbinski descobriu o diretor Koji Suzuki, mestre do terror japonês, e resolveu adaptar uma de suas obras para o ocidente: nascia assim **O Chamado** (The Ring) e fez muito sucesso. O terror japonês adaptado ao cinema americano trouxe um novo ar para o gênero. Agora no lugar de terríveis Serial Killers, pessoas possuídas por demônios e galões de sangue, temos o terror psicológico. As bases dos contos japoneses estão na cultura religiosa, para ser mais direto na crença do chamado onryou ou, em tradução livre, "fantasmas vingativos". Isso significa que nestes filmes o sobrenatural existe e nunca pode ser descartado. Sendo assim, pessoas que morrem e deixam para trás assuntos não resolvidos no mundo dos vivos voltam para descontar suas frustrações no primeiro que aparece. A base desses filmes são o suspense extremo, ou seja, criar uma situação tão aterradora que qualquer coisa faz o espectador pular da cadeira. Dessa forma, quem assiste a um filme assim fica tão envolvido que traz para a vida real um pouco do que viu nas telas. E esse é exatamente o objetivo de Calling.





CHIYO KISHIBE

Uma senhora que se sente sozinha no mundo desde que perdeu o seu marido há cinco anos. Um dia ganhou de seu neto um computador portátil e ficou sabendo da Black Page, um site que permite o contato com os mortos. Chiyo não pensou duas vezes e acessou o website.



MAKOTO SHIRAE

Makoto é editor de um importante jornal japonês que investiga a misteriosa história do website maldito. Seu objetivo é saber o que aconteceu com seu amigo que investigava o caso.

– Mateus Lôbo

A QUINTA GERAÇÃO É PRETO NO BRANCO!

Finalmente, a mídia japonesa resolveu matar a nossa curiosidade e liberar informações concretas sobre a quinta geração dos games de Pokémon.

O nosso martírio começou em janeiro quando anunciaram o novo game no site oficial japonês causando euforia entre os fãs. Em fevereiro foi a vez do Pokémon Sunday, um programa de tv que é exibido no Japão botar lenha na fogueira. Lá o produtor da série Junichi Matsuda mostrou uma placa com a silhueta de um dos novos monstrinhos que depois revelou ser Zoroark, o primeiro monstrinho da quinta geração.

Em abril finalmente apareceram o nome e as primeiras imagens dos games que foram publicadas na revista Koro Koro Comics.



O nome dos novos games serão: Pokémon Black (Preto) e Pokémon White (Branco) que a princípio chegarão ao Nintendo DS, mas apesar de não podermos afirmar agora, algumas mudanças sugerem que o cartucho já estará preparado para a chegada do portátil 3D, o Nintendo 3DS que será lançado em março de 2011 no Japão. Como já sabemos, o 3DS será retro compatível e vai aceitar todos os cartuchos já lançados para o DS. Entre as mudanças estão: além do gráfico ligeiramente melhor, uma nova angulação da câmera um pouco mais baixa do que a que conhecemos deixará o game com maior profundidade. Ao explorar os locais você poderá andar até o fundo da tela o que talvez ajude a aumentar a sensação de 3D do novo aparelho. Além disso, na região de Pokémon Black & White existem cidades modernas cheias de prédios enfileirados com postes de luz de uma forma jamais vista por nenhum treinador.

ZOROA

É a pré-evolução de Zoroark, mas sua relação evolutiva é um enigma.

CLASSIFICAÇÃO: Raposa Sórdida
ESPECIALIDADE: ???
TIPO: Dark
ALTURA: 70 cm
PESO: 12,5 kg



ZOROARK

Sabe-se que o cabelo de Zoroark possui garras afiadíssimas. O resto é segredo!

CLASSIFICAÇÃO: Raposa Monstro
ESPECIALIDADE: ???
TIPO: Dark
ALTURA: 1,60 m
PESO: 81,1 kg



ESPECIAL HEART GOLD & SOUL SILVER VERSIONS

Dicas para os treinadores de primeira viagem!

Cada vez que um novo jogo de Pokémon é lançado temos que procurar por vários itens e monstrinhos, mas isso não é uma tarefa fácil. Por isso, para ajudar os treinadores preparamos algumas dicas infalíveis para você se dar bem!

1: Batalhe com todos os treinadores, pois além de ganhar dinheiro e subir o nível dos seus Pokémon, isso aumenta o número de monstrinhos na sua Pokédex

2: Dowsing Machine é um detector que ao ser ativado mostra a direção do item mais próximo no cenário. Para conseguir este acessório basta ir em uma casa de Ecruteak que fica entre o Centro Pokémon e o Ginásio e falar com um rapaz.

3: Fique atento para as ligações do seu Pokégear, já que as vezes um treinador pode estar chamando você para uma batalha!

4: Todos os dias coloque um Pokémon no Pokéwalker, mas faça ele voltar para o jogo antes da meia noite, pois depois disso os passos são zerados e tudo que você andou para aumentar o nível do monstrinho não será contabilizado.

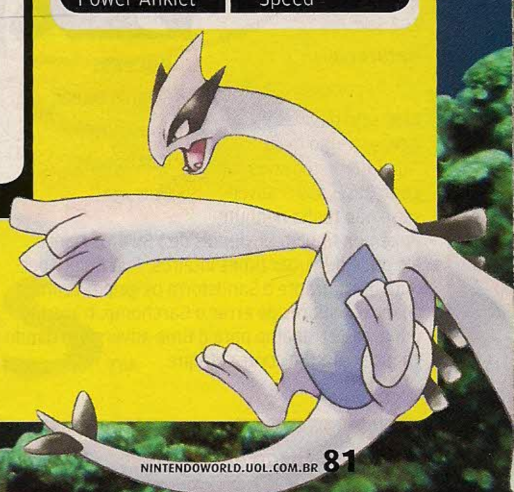
5: Certos Pokémon e itens são encontrados só em certos dias da semana. Para pegar um Lapras, basta ir até a Union cave na Sexta. Quem quiser uma Pedra da lua tem que ir para o topo do Mt.Moon (Entre a cidade de Pewter e Cerulean) durante as noites de Segunda.

A Tabela Seguinte mostra os monstrinhos que podem ser conseguidos em HGSS somente pelo Pokéwalker, onde são encontrados em percursos. As evoluções deles não podem ser capturadas, então para conseguir uma delas você deve pegar o Pokémon no Pokéwalker e fazer com que ele evolua.

POKÉMON	PERCURSO
Skitty	Hoeen Field
Carvanha	Warm Beach
Wailmer	Warm Beach
Feebas	Quiet Cave
Castform	Tree House
Kecleon	Tree House
Tropios	Big Forest
Snorunt	Cold Motain Path
Shellos	Rough Sea
Spiritomb	Quiet Cave
Finneon	Rough Sea
Snover	Cold Mt. Path

Ter Pokémon fortes sempre foi algo bem difícil, mas agora obter um por cruzamento ficou um pouco mais fácil!
Antes de colocar os monstrinhos no Day Care, você pode equipar itens que permitem que ele passe o IV (Individual Value) de um dos seus atributos para o filhote.

ITEM	ATRIBUTO
Power Weight	HP
Power Bracer	Ataque
Power Belt	Defesa
Power Lens	Ataque Especial
Power Band	Defesa Especial
Power Anklet	Speed

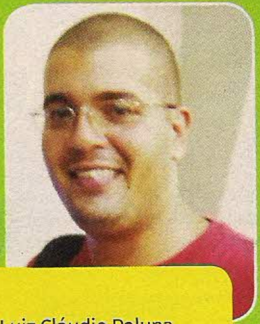


DICAS DO MESTRE

O CAMPEÃO DO DE4 DE 2005 MOSTRA O TIME CAMPEÃO!

Luiz Cláudio, o Xaruto, foi campeão do Desafio a Elite dos 4 no Rio de Janeiro em 2005 e hoje é membro da E4-Online. Xaruto já atuou Liga Oficial Pokémon do Rio de Janeiro por um ano como líder de ginásio. "Não esperava vencer o DE4, contra a elite só mantive minha estratégia pois os treinos eram em 6x6, mas foi bem dificil pois se tratavam dos melhores jogadores do país na época" revelou o treinador.

Atualmente, ele está em uma jornada para desafiar a elite novamente e já possui 4 insígnias. O time de Xaruto é bem equilibrado na defesa, com bons atacantes físicos, mas com apenas dois golpes especiais.



Nome: Luiz Cláudio Paluna Labriola
Nick: Xaruto
Idade: 23 anos
Joga Pokémon desde: 2000

JIRACHI



Item: Choice Scarf
Ability: Serene Grace
EVs: 78 HP/ 252 Atk / 180 Speed
Nature: Adamant

GOLPES:
- U-turn
- Trick
- Iron Head
- Fire Punch

Com o Choice Scarf ele fica bem rápido, assim pode golpear com Iron Head, já que com o bônus dado pelo Serene Grace esse golpe fica com 60% de chance de deixar o Pokémon do oponente com Flinched. Trick é para forçar algum Pokémon chato do oponente a trocar de item com você e ficar preso com o efeito do Choice Scarf, enquanto o U-turn permite que escape causando algum dano ao oponente. Fire Punch para dar super efetivos.

BLISSEY



Item: Leftovers
Ability: Natural Cure
EVs: 6 HP / 252 Def / 252 SDef
Nature: Bold

GOLPES:
- Thunder Wave
- Softboiled
- Stealth Rock
- Seismic Toss

Ela trabalha em conjunto com o Jirachi e os outros monstrinhos do time, paralisando quem puder e usando Stealth Rock para garantir algum dano a quem entrar na arena, arruinando as possíveis estratégias de monstrinhos com Focus Sash. Blissey é a barreira especial defensiva do time, mas EVs na defesa garantem a sua sobrevivência em situações de emergência.

TYRANITAR



Item: Leftovers
Ability: Sand Stream
EVs: 252 HP/ 6 SAtk / 252 SDef
Nature: Adamant

GOLPES:
- Substitute
- Crunch
- Fire Blast
- Focus Punch

Antigamente um dos mais eficazes era o Tyranitar com Dragon Dance, mas atualmente quem está em destaque é este. O bônus de 50% na SDef dado aos monstrinhos tipo Rock durante o Sandstorm, faz essa estratégia que antes já era útil ser muito melhor agora. 252 Evs no seu HP garante Substitutes com 101 de HP, tornando-se o terror dos monstrinhos defensivos que usam Seismic Toss para atacar causando somente 100 de dano.

GARCHOMP



Item: Salac Berry
Ability: Sand Veil
EVs: 188 HP/ 70 Atk / 252 Spd
Nature: Jolly

GOLPES:
- Swords Dance
- Substitute
- Earthquake
- Outrage

Esse sem dúvidas é o monstrinho mais "apelão" de todas as gerações. Caso o adversário não tenha nenhum Pokémon tipo Steel, depois de 1 Swords Dance ele pode derrubar times inteiros. Sua Ability permite que durante o Sandstorm os golpes tenham chances maiores de errar o Garchomp, trazendo um grande trabalho para o time adversário dando chance para um contra ataque.

DUSKNOIR

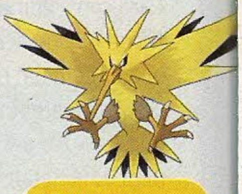


Item: Leftovers
Ability: Pressure
EVs: 252 HP / 252 Atk / 6 Speed
Nature: Adamant

GOLPES:
- Focus Punch
- Shadow Sneak
- Substitute
- Will-o-wisp

Um Dusknoir dessa forma não é muito utilizado, então esta estratégia pega muita gente desprevenida. Este Pokémon já derrubou muitos Alakazam que acreditavam que um "Psychic" o nocautearia, mas veio a surpresa: Shadow Sneak. Quick Attack Ghost, bonus por tipo e Adamant. Depois do Stealh Rock, muitos Pokémon perdem Focus Sash,então ele faz o seu trabalho.

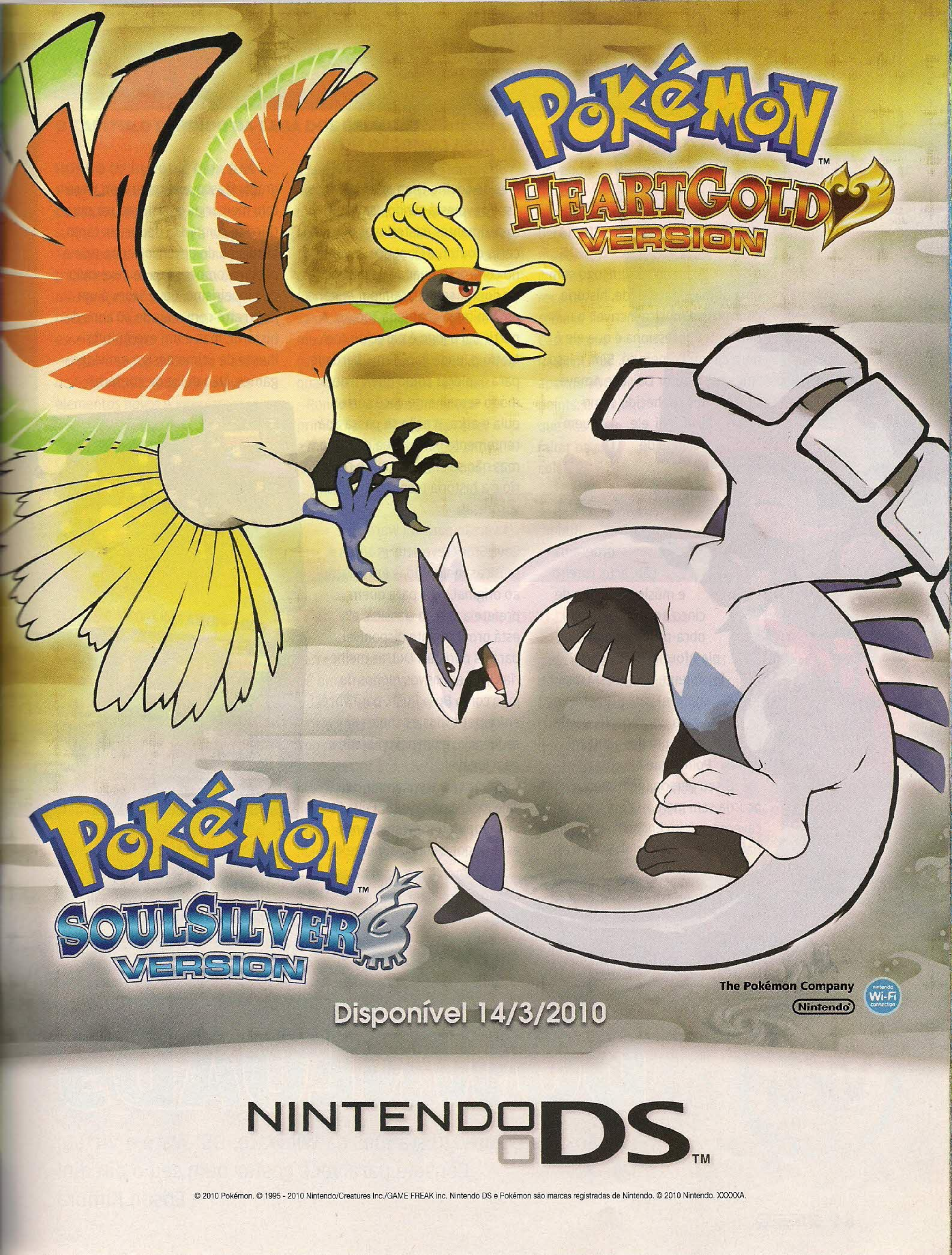
ZAPDOS



Item: Leftovers
Ability: Pressure
EVs: 150 HP / 180 Def / 180 Speed
Nature: Bold

GOLPES:
- Toxic
- Substitute
- Roost
- Thunderbolt

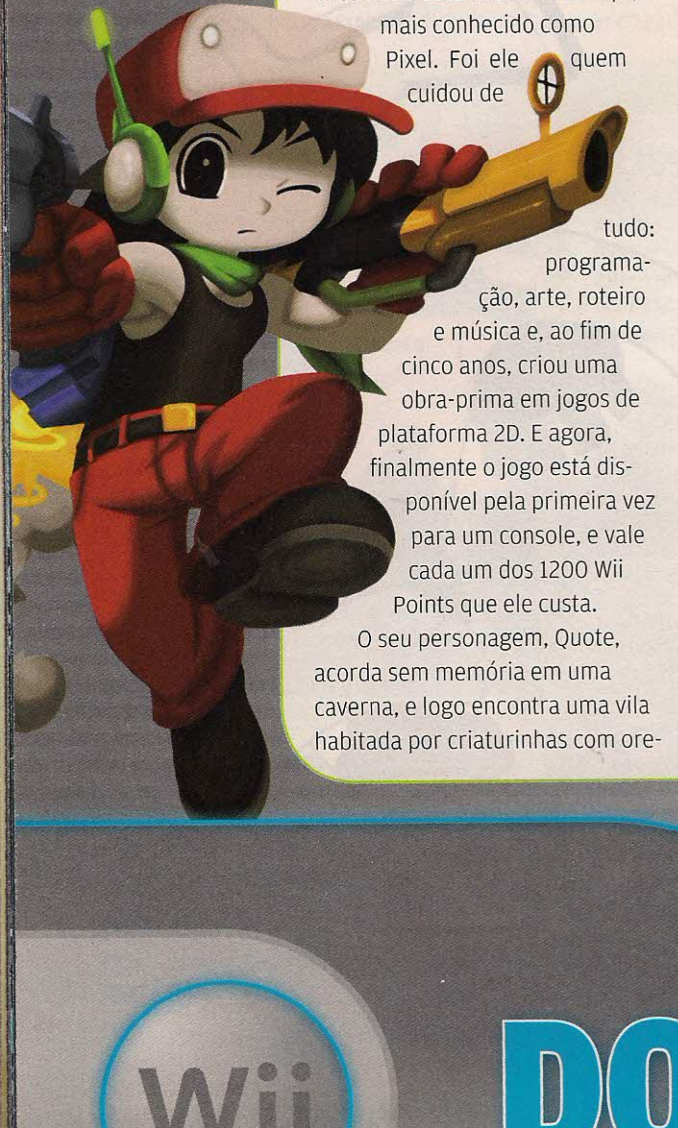
O Zapdos é o mais chato do jogo. Esses golpes junto com sua Ability formam um "combo" para acabar com os PP do oponente, já que ajudam o Zapdos a passar mais tempo em batalha. Além disso, usar Toxic nos predadores dele na troca é muito útil.


Pokémon
HeartGold Version
Pokémon
SoulSilver Version
The Pokémon Company
Nintendo
Nintendo Wi-Fi Connection
Disponível 14/3/2010
NINTENDO DS™
© 2010 Pokémon. © 1995 - 2010 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS e Pokémon são marcas registradas de Nintendo. © 2010 Nintendo. XXXXXA.

CAVE STORY

CLÁSSICO DOS COMPUTADORES CAUSA COMOÇÃO NO Wii

Plataforma: Wii Ware
Produtora: Nicalis
Jogadores: 1
Preço: 1200 Wii Points

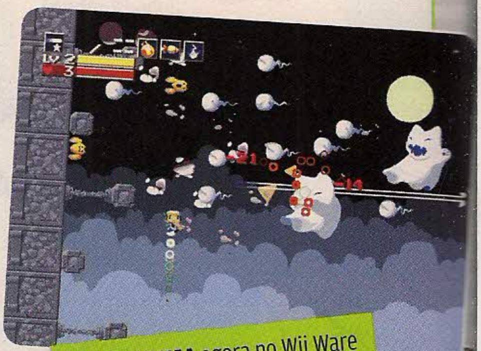


CAVE STORY É UMA LENDA ENTRE OS DESENVOLVEDORES DE JOGOS INDIE EM COMPUTADORES E OS AMANTES DE JOGOS RETRÔ. Além de ser um jogo com uma ótima jogabilidade, história charmosa e música incrível, o que mais impressiona é que ele é obra de um homem só. Sim, é isso mesmo: o autor Daisuke Amaya, mais conhecido como Pixel. Foi ele quem cuidou de tudo: programação, arte, roteiro e música e, ao fim de cinco anos, criou uma obra-prima em jogos de plataforma 2D. E agora, finalmente o jogo está disponível pela primeira vez para um console, e vale cada um dos 1200 Wii Points que ele custa.

O seu personagem, Quote, acorda sem memória em uma caverna, e logo encontra uma vila habitada por criaturinhas com orelhas de coelho chamadas Mimigas. Esse povo está sendo usado em experimentos misteriosos por um certo doutor, e Quote se envolve no confronto quando os lacaios do doutor sequestram por engano uma mimiga chamada Toroko. A partir daí o jogo é parecido com Metroid, onde você tem liberdade para explorar como quer, e de modo semelhante você corre, pula e atira. A ação se passa aparentemente na caverna do título, mas não se engane, pois o cenário e a história reservam várias surpresas.

A versão para Wii Ware de Cave Story teve seus gráficos e músicas melhoradas em relação ao original, mas para quem prefere a versão clássica, ela está prontamente disponível para os puristas. Outras melhorias incluem novos modos de jogo como Boss Rush, para você enfrentar todos os chefes em sequência, e um novo personagem jogável.

Alguns vão argumentar que vale mais a pena jogar Cave Story no computador mesmo, onde está disponível oficialmente de graça. Mas a versão para Wii Ware tem melhorias o bastante para justificar a compra e, depois de tanto altruísmo do desenvolvedor, vale a pena recompensar o seu exemplo de pioneirismo. Cave Story é um jogo retrô com mais de 10 anos de história, mas é um exemplo brilhante de ótimo design em videogames. Não deixe de conferir!



OBRA-PRIMA agora no Wii Ware



CURIOSIDADE:

Os nomes dos personagens principais Quote e Curly Brace são derivados de termos usados em programação, respectivamente aspas " " e chaves { }.

DOWNLOADS

Só os melhores destaques da Wii Ware, DSi Ware e Virtual Console para você gastar bem seu o din din!
– Edson Kimura

CASTLEVANIA DRACULA X – RONDO OF BLOOD

O CAPÍTULO PERDIDO DA SAGA DOS BELMONT

RONDO OF BLOOD É UMA DAS PÉROLAS PERDIDAS DA SÉRIE CASTLEVANIA. Originalmente só lançado no Japão para o saudoso TurboGrafix, essa versão não foi trazida para o ocidente na época, mas graças ao Virtual Console podemos finalmente experimentar esse ótimo jogo.

O game segue a fórmula clássica de Castlevania, mas com alguns elementos novos e interessantes. Richter Belmont é um caçador de vampiros e, munido do chicote Vampire Killer, tem que resgatar a sua noiva Annette das garras do nefasto Drácula. O que se segue é um jogo de plataforma refinado, com um toque de não-linearidade, na forma de fases inteiras escondidas. Richter não tem um controle tão fluído quanto Simon em Super Castlevania IV, mas a adição de movimentos e golpes com armas especiais o tornam tão letal quanto qualquer um dos seus parentes.

Rondo of Blood é uma peça primordial na história da série, e mesmo depois de tantos anos ainda continua um ótimo jogo, não devendo nada a encarnações modernas como o recente remake Castlevania ReBirth. Por apenas 900 Wii points, é um jogo que não pode faltar na sua coleção.



UMA CRUZ dessa desintegra até o capeta!



Plataforma: Virtual Console (TurboGrafx16)
Produtora: Konami
Jogadores: 1
Preço: 900 Wii Points

CHRONOS TWINS

O PASSADO E O FUTURO SE MISTURAM NESTE INOVADOR JOGO DE PLATAFORMA

CHRONOS TWINS É UM JOGO COM UMA PREMISSA INOVADORA. Você faz parte de um movimento de resistência cujo objetivo é retomar o planeta Skyla do usurpador Twime. Mas, de algum modo, o vilão existe em dois períodos de tempo, o passado e o presente, e o único modo de derrotá-lo é cuidar dele em ambas as épocas. Assim você controla o mesmo personagem nas duas telas do DS, em um jogo de plataforma 2D no qual você corre e atira.

É uma mecânica original, parecida com os combates do RPG The World Ends with You, e você tem que realmente ser multitarefa para prestar atenção nas duas fases. Normalmente elas têm um layout parecido, e o personagem pode atravessar obstáculos como abismos que existem apenas em uma das telas sem problema, mas a dificuldade está em confrontar inimigos, pois o personagem em cada época tem botões de tiro diferentes. Para ajudar na sua tarefa você também tem o poder de congelar o tempo, o que é usado em vários quebra-cabeças espalhados pelo jogo. Chronos Twins não é fácil, mas é interessante pela sua originalidade.

Plataforma: DSi Ware
Produtora: EnjoyUp Games
Jogadores: 1
Preço: 500 DSi Points





DUAS FASES em duas telas diferentes

POR LUCAS PATRICIO

Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10: JOGOS NINTENDO QUE DEVERIAM GANHAR VERSÃO LEGO

Se Batman, Indiana Jones, Star Wars e até mesmo Harry Potter ganharam versões em LEGO, por que as principais séries da Big N não poderiam ganhar uma também? Por isso, nós embarcamos em uma viagem pelas profundezas da nossa criatividade e bolamos como seriam esses jogos incríveis.



10 EXCITE BIKE

Um dos jogos mais divertidos do NES poderia ganhar uma versão em LEGO! Imagine quão divertido seria ver seu personagem desmontar em um montão de pecinhas quando errasse o pulo.



9 DUCK HUNT

Você deve ter gasto muita munição nestes patinhos inofensivos, certo? Confessamos que por ser um jogo um tanto quanto violento, ficaríamos de consciência mais tranquila se fossem apenas peças de LEGO.

8 MARIO BROS.

"Como assim Mario em oitavo lugar??" Tá, a gente sabe que essa foi sua reação. Mas pense: Paper Mario é quase um LEGO Mario. Então qual seria a graça de ver algo tão parecido? Apenas uma: pular em cima de LEGO Koopas! Seria demais!



7 CONTRA

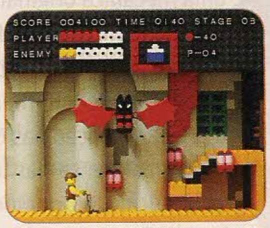
Tiro para todos os lados e ação frenética. Ufa! Só de lembrar de como aquelas fases eram difíceis, já dá até um aperto no coração. Que tal uma versão em LEGO com uma dificuldade mais honesta?





6 DONKEY KONG COUNTRY

O macacão Kong é boa gente. Para celebrar os mais de 15 anos da série Country, um episódio reunindo os melhores momentos em LEGO seria ideal. Imagine montar em um Rinoceronte de LEGO e atropelar os jacarés-manés!

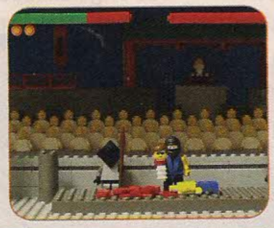


5 CASTLEVANIA

A família Belmont é séria. Um clã de caçadores de vampiros não é algo para se brincar. Mas toda essa seriedade dá rugas, então sugerimos uma versão LEGO com sangue de pecinhas. Para salvar nossos pescoços.

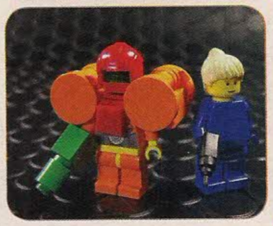
4 MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat é violento, mas é muito violento! Arrancar cabeças e explodir inimigos é algo que pode assustar essa nova geração de gamers casuais. Mas não teria problema lançar uma versão com sangue de LEGO.



3 METROID

Samus é uma perfeita personagem para um jogo de LEGO. Sua armadura ficaria ótima nos moldes das peças de montar (veja ao lado!). Tanto em 2D quanto em 3D, o game seria muito bacana.





2 LEGEND OF ZELDA

Link chutando galinhas LEGO. Precisamos usar mais algum argumento para convencer que essa ideia é ótima? Adicione isso à emoção de cavalgar em uma Epona de LEGO nos campos de Hyrule.



1 MARIO KART

Não existe nenhum outro jogo nessa lista que seria tão perfeito na versão LEGO quanto Mario Kart. Imagine a diversão de controlar carros de LEGO e usar itens como o casco de LEGO que o fariam desmontar em várias partes! Genial!

Porque gamer gosta de colecionar

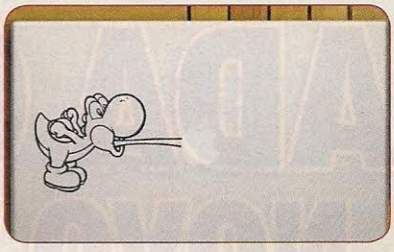
Hoje em dia, é mais fácil ter um notebook do que um computador convencional. Quando você comprar o seu portátil, não esqueça de personalizá-lo. Que tal algumas dicas de adesivos e capas bem legais?

ADESIVO LINGUARUDO

Não é todo mundo que pode ter um computador da Apple com a charmosa maçã, mas quem tem não pode perder a sacada e comprar esse genial adesivo do Yoshi! Depois da Branca de Neve, essa foi a melhor piada com o logo da empresa.

Preço: US$10,00

Onde encontrar: www.esty.com/shop/LapTatt

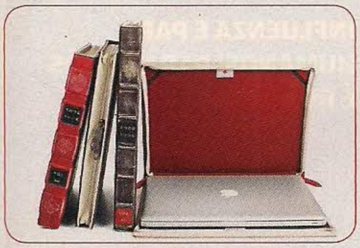


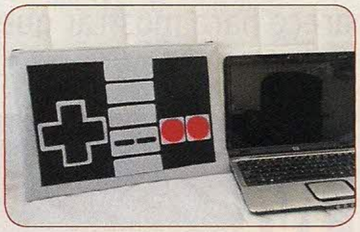
É APENAS UM LIVRO!

Essa seria uma capa que o nosso amigo Harry Potter compraria para poder entrar no seu Orkut escondido do professor Snape nas aulas de poções. A capa imita um velho livro, perfeito para não causar suspeita nos trombadinhas à la Malfoy da vida.

Preço: US$79,99

Onde encontrar: www.twelvesouth.com/products/bookbook





CONTROLE GIGANTE

Não poderia faltar essa homenagem mais do que merecida ao controle mais legal de todos os tempos: o do NES. Esse controle gigante é charmoso e mostra que dentro daquela capa, existe um computador de um verdadeiro fã da Nintendo.

Preço: US$49,99

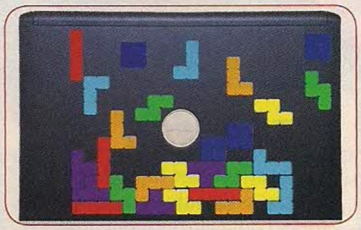
Onde encontrar: www.esty.com/shop/splashingKoi

NOTE TETRIS

Outra opção para aqueles que querem mostrar que são nostálgicos. Para completar essa capa genial de Tetris, só usando alguns bottons em forma de pecinhas para brincar e personalizar o seu jogo a cada dia. Pode não ser divertido quanto o Tetris real, mas seus amigos nunca saberão disso!

Preço: US$15,00

Onde encontrar: www.esty.com/shop/csddaz



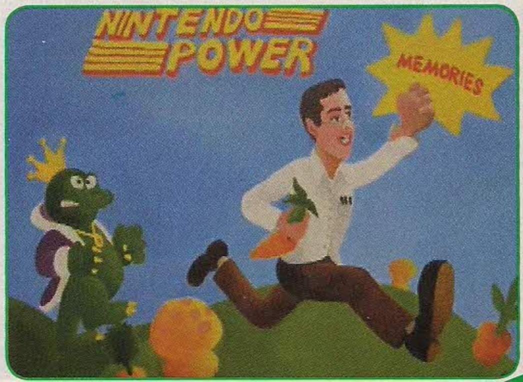
VÍDEOS INCRÍVEIS

Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet

NINTENDO POWER

Link: http://bit.ly/angrynerd

James Rolfe, mais conhecido como Angry Video Game Nerd, adora falar mal de jogos ruins da década de 1980. Só que em uma edição especial, ele falou sobre sua paixão pelas revistas Nintendo Power, nossa irmã mais velha americana. Episódio imperdível. Só em inglês.



NADA COMO UM NOVO VELHO GAME

Mega Man 10 aparece para mostrar que clássicos nunca morrem!
– Bruno Lazzarini



MEGA MAN

Ele foi criado por Dr. Light para ser seu assistente de laboratório. Como ele desempenha diversas tarefas diferentes, possui um sistema para imitar qualquer ferramenta apenas vendo como ela é usada.

Mega Man é clássico! Um jogo de plataforma 8-bits que surgiu no NES em 1987 e trazia o conceito de fazer o jogador escolher a ordem das fases, algo inovador para a época. Uniu-se a isso a possibilidade de roubar armas e habilidades dos chefes e estava pronto um game inesquecível. O sucesso foi enorme e a CAPCOM se aproveitou da ideia fazendo cinco sequências só no NES, que foi substituído mais tarde pela versão de SNES, Mega Man X. Para comemorar a criação do robô azul que deu tanto dinheiro à empresa, em 2007, aproveitando os serviços online dos consoles modernos, a CAPCOM lançou Mega Man 9 como se fosse um game de NES, com gráficos, sons e até mesmo o alto nível de dificuldade, algo que os gamers dos anos 1980 estavam mais do que acostumados. É claro que todo mundo adorou e por isso 2010 foi o ano de Mega, Man 10 que fez tanto sucesso que não poderíamos deixar de falar dele novamente em algum cantinho da revista.

INFLUENZA É PARA HUMANOS! PARA ROBÔS É ROBOENZA!

O problema agora é um vírus chamado Roboenza, que está adoentando robôs do mundo inteiro, inclusive Roll e Rush! Dessa vez, entretanto, Dr. Willy parece não ter nada a ver com o rolo, pedindo ajuda ao nosso herói para recuperar pedaços de uma máquina que ele estava construindo e que supostamente encontraria a cura para a doença. E lá vai Mega Man enfrentar fases cheias de desafios cabeludos mais uma vez. O level design continua incrível, como era de se esperar. É impressionante como a ambientação de cada fase é excelente, mesmo com gráficos de 20 anos atrás. A trilha sonora segue o mesmo estilo que



OS ROBÔS ANTIGOS

Em certo momento do game, antigos inimigos de Mega Man voltam para tentar uma revanche! Esteja preparado para cada um deles:

ELEC MAN (MEGA MAN 1)
PONTO FRACO: Wheel Cutter

WOOD MAN (MEGA MAN 2)
PONTO FRACO: Triple Blade

GEMINI MAN (MEGA MAN 3)
PONTO FRACO: Wheel Cutter

RING MAN (MEGA MAN 4)
PONTO FRACO: Solar Blaze

NAPALM MAN (MEGA MAN 5)
PONTO FRACO: Rebound Striker

FLAME MAN (MEGA MAN 6)
PONTO FRACO: Water Shield

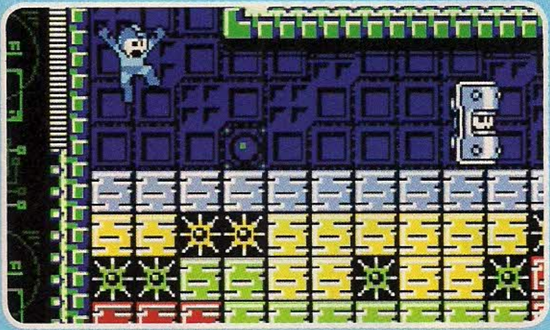
SLASH MAN (MEGA MAN 7)
PONTO FRACO: Chill Spike

FROST MAN (MEGA MAN 8)
PONTO FRACO: Commando Bomb

TORNADO MAN (MEGA MAN 7)
PONTO FRACO: Thunder Wool

PROTO MAN

O robô vermelho na verdade foi o primeiro criado por Dr. Light, e se chama Proto Man por ser apenas um protótipo. Foi criado para ser um "Robot Master", que são os robôs que, além de executar tarefas, possuem uma inteligência artificial o suficiente para tomar decisões e comandar os trabalhos.





BASS

Desenvolvido por Dr. Wily pra ter tanto poder quanto Mega Man, Bass se rebela contra seu criador quando este se envolve demais na sua meta de destruir Mega Man e se tornar o robô mais forte do mundo. Apesar da rivalidade, une forças ao robô azul quando é de seu interesse.

consagrou a versão 8-bits mas, apesar de boa, não tem o mesmo brilho que a da versão anterior. A inclusão do Easy Mode foi muito bem-vinda, os novatos agora terão finalmente uma chance para experimentar Mega Man sem se frustrar muito. Nesta versão há plataformas extras para facilitar os pulos mais difíceis, alguns inimigos não estão onde deveriam estar e os chefes ficam mais fáceis de serem derrotados. Outra novidade bacana é que dessa vez Bass pode ser adquirido por DLC, enquanto Proto Man está disponível desde o começo. Cada um dos três robôs possuem suas particularidades, o que prolonga bastante o Replay do game.

Mega Man 10 pode parecer um jogo malfeito à vista dos que estão acostumados com polígonos e milhões de efeitos na tela, mas na verdade é um game extremamente refinado, não falha em nenhum aspecto, apesar de não superar o anterior. Ainda assim é seguramente um dos melhores jogos de plataforma do Wii. NW

ACABE COM OS ROBOT MASTERS!

Um dos grandes segredos de Mega Man é saber a ordem de como detonar os chefes! Por isso fizemos um guia para você descer o sarrafo!



STRIKE MAN
ARMA: Rebound Striker
PONTO FRACO: Triple Blade

BLADE MAN
ARMA: Triple Blade
PONTO FRACO: Commando Bomb

COMMANDO MAN
ARMA: Commando Bomb
PONTO FRACO: Wheel Cutter

SHEEP MAN
ARMA: Thunder Wool
PONTO FRACO: Rebound Striker

SOLAR MAN
ARMA: Solar Blaze
PONTO FRACO: Water Shield

PUMP MAN
ARMA: Water Shield
PONTO FRACO: Thunder Wool

CHILL MAN
ARMA: Chill Spike
PONTO FRACO: Solar Blaze

NITROL MAN
ARMA: Wheel Cutter
PONTO FRACO: Chill Spike


Wii™
New SUPER MARIO BROS.™ Wii
Here we go!
ATÉ 4 JOGADORES !
Vai cooperar ou competir ?
www.MarioBrosWii.com
*Requer acessórios adicionais. Venda separada. ©2009 Nintendo. New Super Mario Bros. e Wii são marcas registradas da Nintendo. Visite nosso site www.nintendo.com

Você pergunta e nós respondemos!

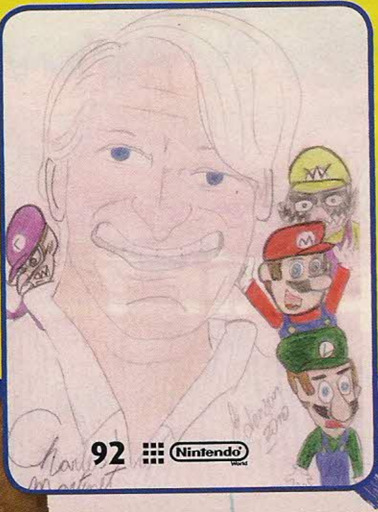
CARTA DO MÊS

HOMENAGEM A VOZ DE MARIO BROS.

Olá Nintendo.
Espero que gostem da homenagem que faço a esse grande homem, Charles Martinet que foi a grande atração do evento Gameworld no qual eu estive presente e tive a oportunidade de cumprimentá-lo e pegar um autógrafo. Espero que ele venha ao Brasil mais vezes para a alegria de todos os fãs que admiram a Nintendo e o seu símbolo que é o Mario, da qual pertence a sua voz. É isso aí, sucesso Nintendo e até a próxima.

Ederson Miranda da Silva
Guaianazes - São Paulo/ SP

Olá Ederson,
O pessoal aqui da redação curtiu bastante a sua homenagem! Sua releitura do Charles ficou ótima. Ele até parece o coringa aposentado. Brincadeira! O Charles adorou o nosso país e todos os fãs que conheceu. Ele disse que não vê a hora de nos visitar de novo.



A VIDA DE LINK E ZELDA

Olá pessoal da redação.
Gostaria de saber qual é a árvore genealógica do Link e da Zelda nos jogos Wind Waker, Phantom Hourglass e Spirit Tracks.
Porque a história da linhagem de Link é muito confusa, quem são os pais de Link e Zelda? E seus avós?

Romano Amadio F.
por email

Grande Romano,
Fique sabendo que cada jogo de The Legend of Zelda acontece em um universo diferente em gerações diferentes, onde apesar dos personagens, cidades e elementos terem os mesmos nomes cada história acontece individualmente. Em The Legend of Zelda: Spirit Tracks, o Link e a Zelda que aparecem estão em uma geração diferente do Link e da Zelda de Phantom Hourglass. Os personagens têm o mesmo nome, vestem as mesmas roupas, mas não são os mesmos.
Não se preocupe que você não é o único que se confunde com isso. Para entender mais sobre a série Zelda, nós recomendamos que você leia no site, a Cronologia Zelda (http://bit.ly/dbotSq).

IRMÃO DA NW!

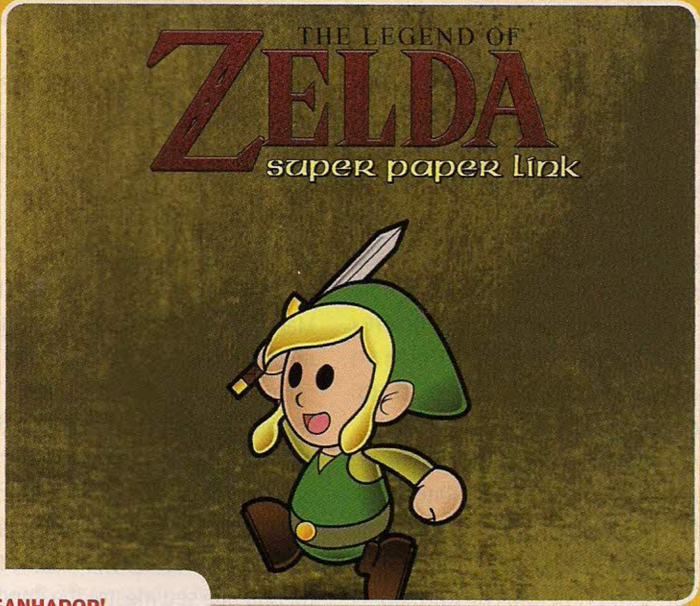
E aí galera da NW,
Queria parabenizá-los pelo ótimo trabalho que vocês vem fazendo aí, uma verdadeira obra de arte. Eu acompanho vocês a algum tempo, não muito, mas o suficiente para me tornar um verdadeiro fã. Vocês não sabem como é difícil encontrar uma revista da Nintendo aqui onde eu moro. Eu lembro que a muito tempo eu tinha comprado uma por puro interesse de saber como era, porém, a desprezei, pois havia pensado comigo mesmo: "Eu nunca terei acesso a esse jogos, e mesmo que eu tenha, nunca vou me interessar". Mal sabia eu que 1 ano depois iria me arrepender, pois nesse ano um colega me apresentou o jogo de GBA: Megaman Zero. Quando eu bati o olho no jogo me apaixonei perdidamente pelo GBA e comecei a jogar um jogo atrás do outro logo, depois comecei a jogar SNES, GB e GBC e virei fã da Nintendo e de seus remakes.
Adorei muito o que fizeram no Final Fantasy I & II-Dawn Of Souls. Um dia pesquisando sobre remakes de FF eu me deparei com um remake de FFIII e desanimei por ver que era do DS e achei que nunca iria tê-lo em mãos. Mas um dia a sorte sorriu para mim, e finalmente coloquei as mãos em um DS. Foi por causa dele que comecei a comprar a Nintendo World e nunca mais larguei, agora não perco uma única edição, e essa é a única revista que me arranca sorrisos quando leio. O meu sonho é trabalhar aí, mas me contento só em mandar essa mensagem, pois quando leio a revista, é como se eu estivesse aí, conversando com vocês, rindo com vocês por causa de um jogo sensacional, chorando por um jogo que nem deveria ser mencionado, zuando de jogos que não se sabe a explicação de tal existência, enfim, meu corpo está aqui mas minha alma aí, eu já os considero meus irmãos.

Lucas Pereira da Silva
por email

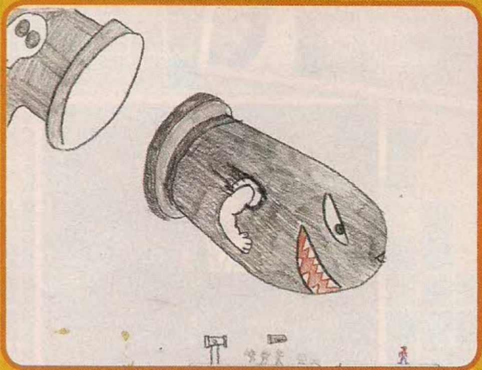
Lucas,
Realmente o seu email era muito grande e nós tivemos que resumi-lo bastante para caber aqui (mas ainda ficou grande, nós sabemos!).
Obrigado pelos elogios e por nos contar a sua aventura com a Nintendo. Ficamos felizes por fazer parte da sua vida e de muitos outros leitores que nos acompanham. Acho que isso é uma das coisas que tornam este trabalho tão gratificante (a outra é jogar muito!). Ah, e somos como Chuck Norris, não choramos nunca!

Envie a sua obra de arte e participe!

Você quer ter seu desenho publicado aqui? Então, fique esperto! Basta enviar as suas obras de arte para:
Rua Heitor Penteado 585, São Paulo/SP, CEP 05437-000.
Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT e o seu nome, idade e endereço atrás do desenho! Se quiser também pode mandar por email o seu desenhos escaneados com 200 dpi de resolução para **redacao@nintendoworld.com.br**

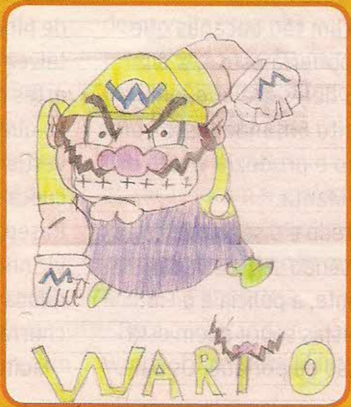


GANHADOR!
LUIS FELIPE SOARES FERREIRA
Idade: 20 anos
Onde: Rio de Janeiro
Comentário: O Luis mandou bem nesse desenho fazendo uma brincadeira entre The Legend of Zelda e Paper Mario. E nós curtimos de montão. Ele leva para casa o game deste mês! Tem mais obras do nosso amigo aí em seu site: **http://kaeus-kun.deviantart.com/**



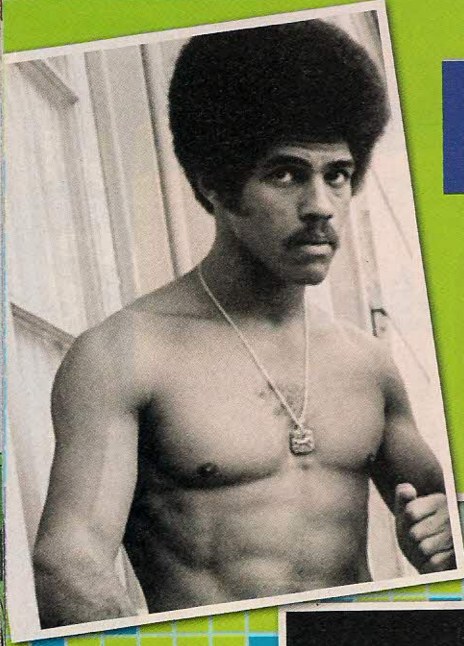
LEO GONSALVES
Idade: 13 anos
Onde: São Paulo
Comentario: Tem um Mario desenhado lá embaixo para mostrar a grandiosidade desta bala. Se o querido encanador fosse brasileiro já saberíamos exatamente o que ele diria, certo?

MATHEUS CUSTÓDIO DA SILVA
Idade: 13 anos
Onde: Rio de Janeiro
Comentario: Ficou muito engraçado esse Wario desenhado na folha de caderno que o Matheus fez. Ele parece bem mais irritado do que de costume.





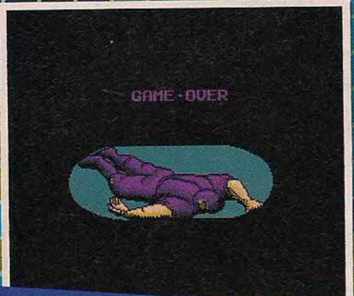
GUILHERME BACCARI
Idade: 10 anos
Onde: São Paulo
Comentario: Com 10 anos eu não desenhava nem um quadrado e o Guilherme fez um Lugia inteiro! Nós da redação estamos chocados e estarrecidos!



FANTASMAS DO PASSADO

Provando que na década de 1990, qualquer vagabundo podia ser ninja.
– Mano Faixa Preta





NA DÉCADA DE 1990 os ninjas eram fanfarrões!



EPISÓDIO DE HOJE: WRATH OF THE BLACK MANTA

No início da década de 1990, poucas coisas conseguiam ser mais legais que ninjas. Bem, talvez robôs gigantes, mas falaremos sobre isso mais para frente.

Agora vamos imaginar guerreiros místicos vindos do extremo oriente, sempre vestidos de preto (ou branco!), capazes de em um dia dominar mais magias do que o Harry Potter foi capaz em sete livros que geraram uma tonelada de filmes de segunda categoria, que serão repetidos no Corujão por muitos anos vindouros.

Nos games não era diferente, tínhamos as Tartarugas Ninjas, Ninja Gaiden, Ninja Brothers, etc... Poxa, o Mario só não virou ninja porque já ganhava muita grana sendo o soldado do BOPE particular da Princesa Peach.

Ninjas eram tão bacanas que ninguém poderia estragar a reputação deles até que, em 1990, a Taito entendeu isso como um desafio e produziu Wrath of the Black Manta.

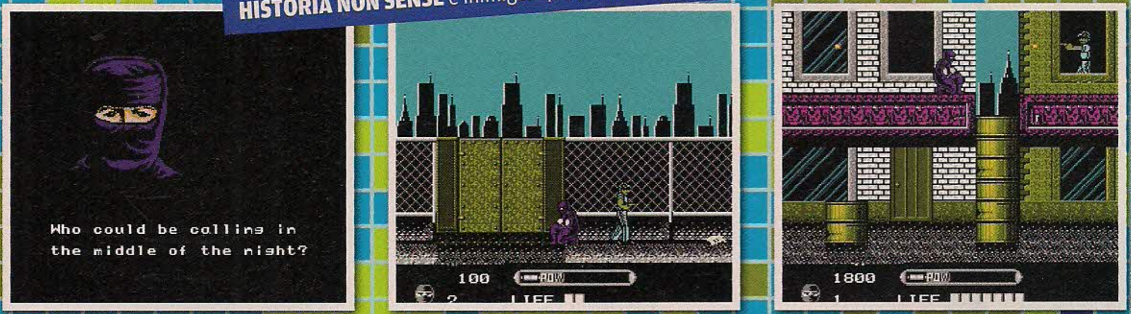
Ok, o enredo é o seguinte: crianças estão sendo sequestradas misteriosamente, a polícia e o F.B.I. não têm pistas sobre quem está fazendo isso ou por quê. Os pais, aterrorizados, não deixam mais suas crianças saírem para brincar, o que as obriga a ficarem em casa, assistindo ao programa Márcia e se entupindo de Doritos.

Os agentes da lei nada podem fazer, então o grande ninja Black Manta é contatado por seu antigo mestre... que telefona para ele no meio da madrugada. O ninja reclama por estarem telefonando para ele tão tarde (provavelmente porque isso o interrompeu quando assistia Desejo de Matar III no já mencionado Corujão), mas aceita a missão que seu mestre lhe impõe.

Aliás, Black Manta deve ser o único ninja do mundo que pode ser encontrado com um telefonema, o que faz dele o praticante desta arte menos discreto de toda a existência.

É interessante que Black Manta estava em casa e já estava vestido de ninja, o que demonstra que talvez ele não seja um mestre em artes marciais, mas só um maluco que assistiu Naruto demais, vestiu uma ceroula, colocou uma cueca na cabeça e saiu disparando Rasengans imaginários em seus vizinhos, que por este motivo nunca devem convidá-lo para churrascos e coisas assim.

Muito bem, o game é um Side



HISTÓRIA NON SENSE e inimigos que pareciam com o Zé Bonitinho

Scroller ao estilo Contra, mas bem menos emocionante. O jogador guia Black Manta por várias cidades do mundo, como Nova York e Rio de Janeiro, onde o herói (e uso esta palavra de forma não literal) enfrenta um mestre de vudu.

Sim, porque lá fora ainda pensam que nós brasileiros vivemos em árvores e somos praticantes de feitiçaria antiga, isso além de termos templos astecas no meio de São Paulo.

Como violência é a resposta em muitos games, Black Manta viaja o mundo disparando shurikens, bolas de fogo e esganando bandidos, a fim de encontrar pistas que o levem até as crianças raptadas.

Ao longo do game é possível encontrar pistas que não ajudam muito, como "atire na parede esquerda para encontrar uma passagem secreta". O jogo não explica QUAL parede esquerda é esta, então um jogador com muita paciência pode sair atirando em todas as que encontrar para ver se acha algo interessante... o que definitivamente não existe neste game.

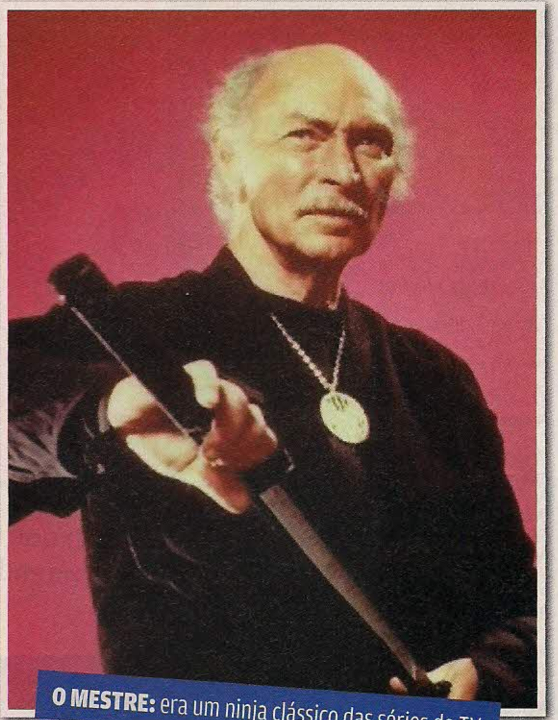
Também é possível agarrar capangas do sindicato e interrogá-los. Nenhum deles sabe de nada (típico!) e muitos deles se parecem com o Zé Bonitinho. Eu juro.

Mesmo sendo um ninja (ou cosplayer) medíocre, Black Manta conta com magias infinitas, algo que nem Ryu Hayabusa tinha na época. Infelizmente, ele possui quatro magias e três delas envolvem bolas de fogo, o que demonstra que criatividade não era uma das prioridades da Taito na época.

Para recuperar energia, é necessário entrar em salas específicas ao longo do game e matar todos os bandidos lá presentes. Entendo. Em Final Fight o pessoal precisava comer coisas do lixo para recuperar energia, mas como matar bandidos pode ter o mesmo efeito em Black Manta? Talvez ele seja um sádico que sente um prazer quase analgésico ao matar "Zés Bonitinhos" em ambientes fechados?

E sempre que salva uma criança, o herói simplesmente a solta e a deixa voltar sozinha para casa, esquecendo que haviam bandidos sanguinolentos por todo caminho que ele fez para chegar até ela. Acredito que muitas destas crianças foram transformadas em merenda pelos criminosos do caminho, mas não que Black Manta se importe.

Para encerrar com chave de ouro, Wrath of The Black Manta é uma adaptação do game Japonês Ninja Cop Saitou. A versão americana modificou cenas e inimigos que pareciam completamente imbecis na versão original japonesa.


O MESTRE: era um ninja clássico das séries de TV

A versão do jogo horrendo que acabei de descrever é a melhor que existe dele: que tal isso como um pensamento assustador?

Pelo menos, Wrath of The Black Manta nos permite estrangular o Zé Bonitinho e isso deve contar para alguma coisa. NW

Nintendo® World

Tambor

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Villiegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Renato Siqueira

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte), Natalia D'Olivo e Thiago Alves (designers)

REDAÇÃO
Bruno Lazzarini, Carlos Oliveira, Edi Carlos Rodrigues, Edson Kimura, Flavio Croffi, Felipe Carettoni, Giuliano Peccilli, José Coutinho Jr., Laura Buu, Lucas Patricio, Mateus Lôbo, Mano Faixa Preta, Natalie Seki (web) e Paula Romano

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

EXECUTIVA DE CONTAS
Fernanda Gabriela

CONTATO PUBLICITÁRIO
Ewerton Martins

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PROGRAMADOR
Roger Diniz

WEBDESIGNER
Thiago Hila

PARA ANUNCIAR
publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho
CEP 05437-000 São Paulo SP
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 132
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

Amizade nas nuvens...

SUPER FASHION MARIO

O famoso personagem em traços da moda feminina
– Flavio Croffi

Não é só de artistas brasileiros que vive a coluna GameArt. Neste mês temos a participação de uma artista argentina, a Paula Romani, que nasceu em Buenos Aires e traz com ela toda a influência do tango. Ela adora desenhar desde garotinha e por isso formou-se em Design Gráfico. Depois de trabalhar diversos anos no ramo em que se formou, a artista descobriu sua paixão por ilustrações. Agora, desenvolve trabalhos na maioria das vezes ligados à moda feminina. Sua inspiração para toda essa arte? Das pessoas, da rua, dos filmes, das músicas e até da própria moda que a influencia, seja em revistas ou em passarelas.

Em seu currículo, Paula já acumula diversos trabalhos na Argentina e também na Espanha e nos Estados Unidos. Entre as revistas em que já trabalhou, estão Clara, Susana, Elle e a Mag de Manchester. Além disso, também já fez trabalhos para sites e empresas, como a Samsung, que julga ter sido um dos mais divertidos.

"Sabe, uma das coisas mais legais desse trabalho é que você pode desenvolvê-lo em diversos aspectos; propaganda, editorias, websites e muito mais", diz a empolgada ilustradora.

Tratando-se de games, Paula gosta mesmo é de gráficos estilizados e puxados para a arte. Seus personagens favoritos, além do Mario (é claro), são Zelda, Donkey Kong e a musa Lara Croft.

A artista não chegou a visitar o Brasil ainda, mas diz que todos os seus amigos que passaram por aqui disseram que é uma visita imperdível. "O Rio é uma cidade maravilhosa. Eu deveria desenhar um de meus personagens na praia de Ipanema, com certeza! Já o cenário de São Paulo, no quesito de modas, me atrai muito também", diz. NW

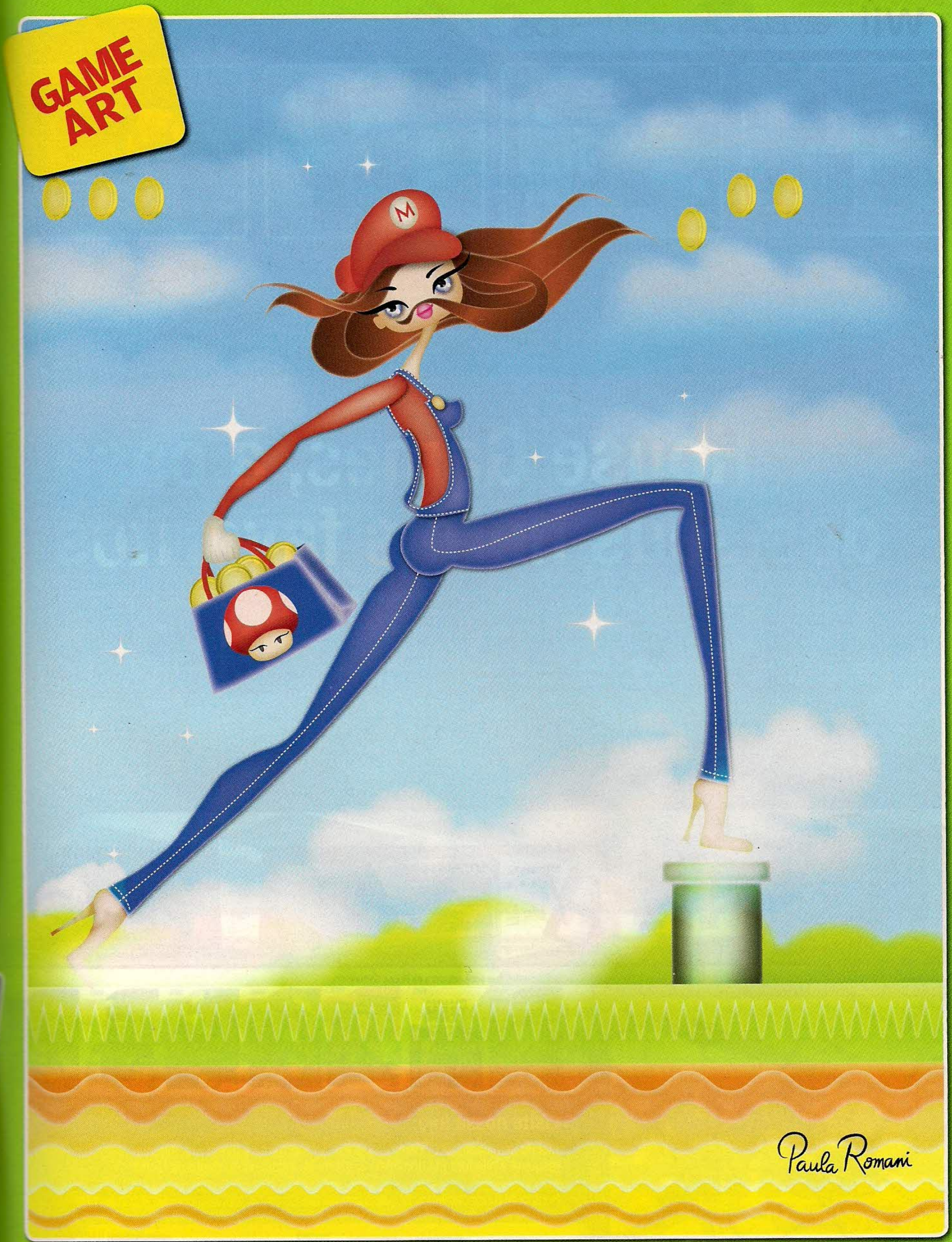
> "O que eu quero é criar um ambiente positivo com meus personagens, quando o desenho, em seu próprio universo é muito divertido, bom e cheio de brincadeiras. E você é muito benvindo!" – Paula Romani







Veja mais: Site oficial da ilustradora: http://www.romaniillustrations.com/


GAME
ART
M
Paula Romani

Wii GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS



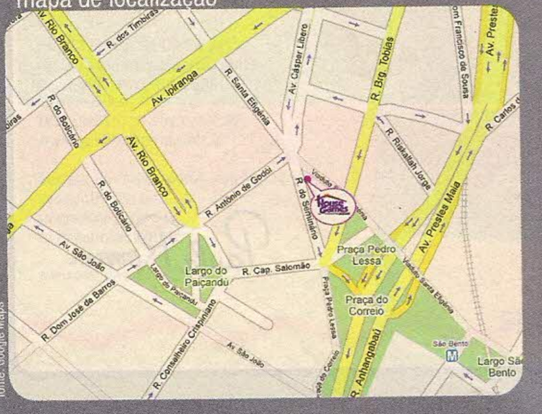
Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita.

House Games, a casa dos seus heróis favoritos

No site da House Games você encontra os grandes títulos e lançamentos para seu Wii e Nintendo DS, venha conferir.



mapa de localização



Lançamentos que você encontra na House Games:



Visite nossa loja:

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 8:30h às 17h.

Aceitamos os cartões VISA MasterCard American Express Diners Club International Hipercard


Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.
House Games online
Televendas:
(11) 3326-0045 / 3929-4715
Acesse nosso site: www.housegames.com.br
NOVO e-mail e msn: vendas@housegames.com.br
www.NaçãoDesign.com.br
Imagens ilustrativas. Wii e Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo. Todos os outros logos e títulos de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.

PSP PS3 Wii XBOX 360



2010 Fifa Copa do Mundo é um supergame que vai fazer você viver todas as emoções da Copa do Mundo da África do Sul. Escolha a sua seleção, parta para o ataque e vire um verdadeiro campeão. Só não deixe para comprar aos 45 minutos do segundo tempo.

- Todas as emoções da Copa do Mundo através da espetacular visão da série de futebol mais vendida da história.
- Novo sistema de controle: você pode optar por jogar com apenas 2 botões, o que torna as partidas mais simples e acessíveis a todo mundo.
- Participe de todas as etapas da Copa do Mundo: do jogador ao técnico, das eliminatórias até as finais.
- 199 seleções disponíveis para você jogar.
- Reprodução virtual dos estádios oficiais da Copa de 2010.
- On-line multiplayer com a Batalha das Nações e todo o suporte virtual Pro Support.

Submarino fnac fnac.com.br
AMERICANAS.com Saraiva .com.br
PONTOFRIO.com UZ GAMES .com

EM BREVE NAS MELHORES LOJAS, SITES E LOCADORAS.

www.melhoresdvds.com.br

O emblema oficial, as mascotes oficiais da Copa do Mundo Fifa 2010 na África do Sul e o troféu Fifa World Cup são copyrights e marcas registradas da Fifa. Todos os direitos reservados. Produzido sob licença pela Electronic Arts Inc.